N. 12 - MAGGIO 1989
Sped. in abb. post. Gr. III/70
L. 15.000

AMIGA BYTE

68000

by Elettronica 2000

Excellence!
SUA ECCELLENZA IL WORD PROCESSOR

S.E.U.C.K.
FAI DA TE I VIDEOGAME

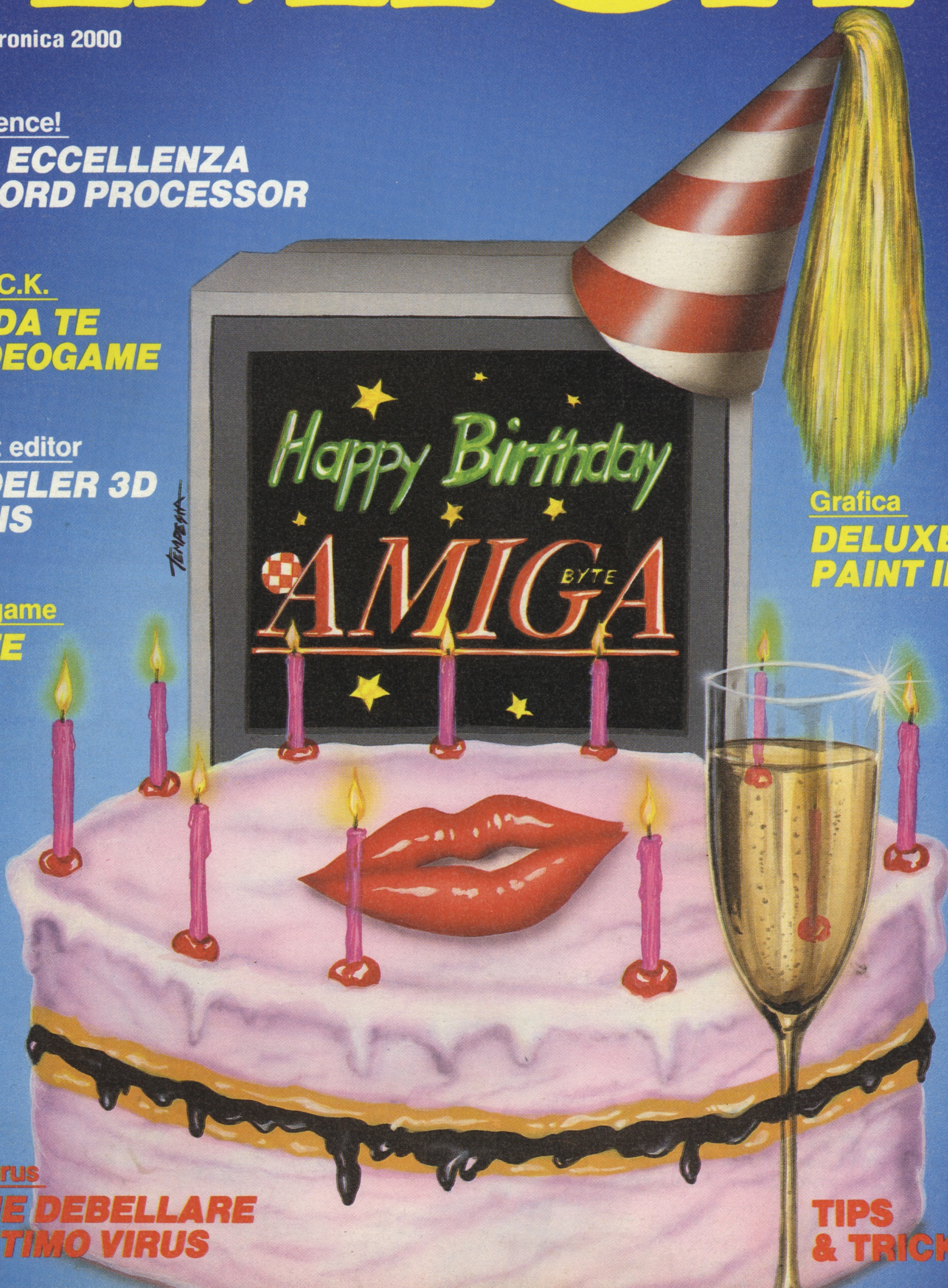
Object editor
MODELER 3D AEGIS

Megagame
ELITE

Grafica
DELUXE PAINT III

Happy Birthday AMIGA BYTE

IRQ Virus
COME DEBELLARE L'ULTIMO VIRUS

TIPS & TRICKS

AMIGA BYTE

N. 12 - MAGGIO 1989

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

Fotografie
MARIUS LOOK

Copertina
FRANCO TEMPESTA

Disco a cura di
CARLO CATTONI

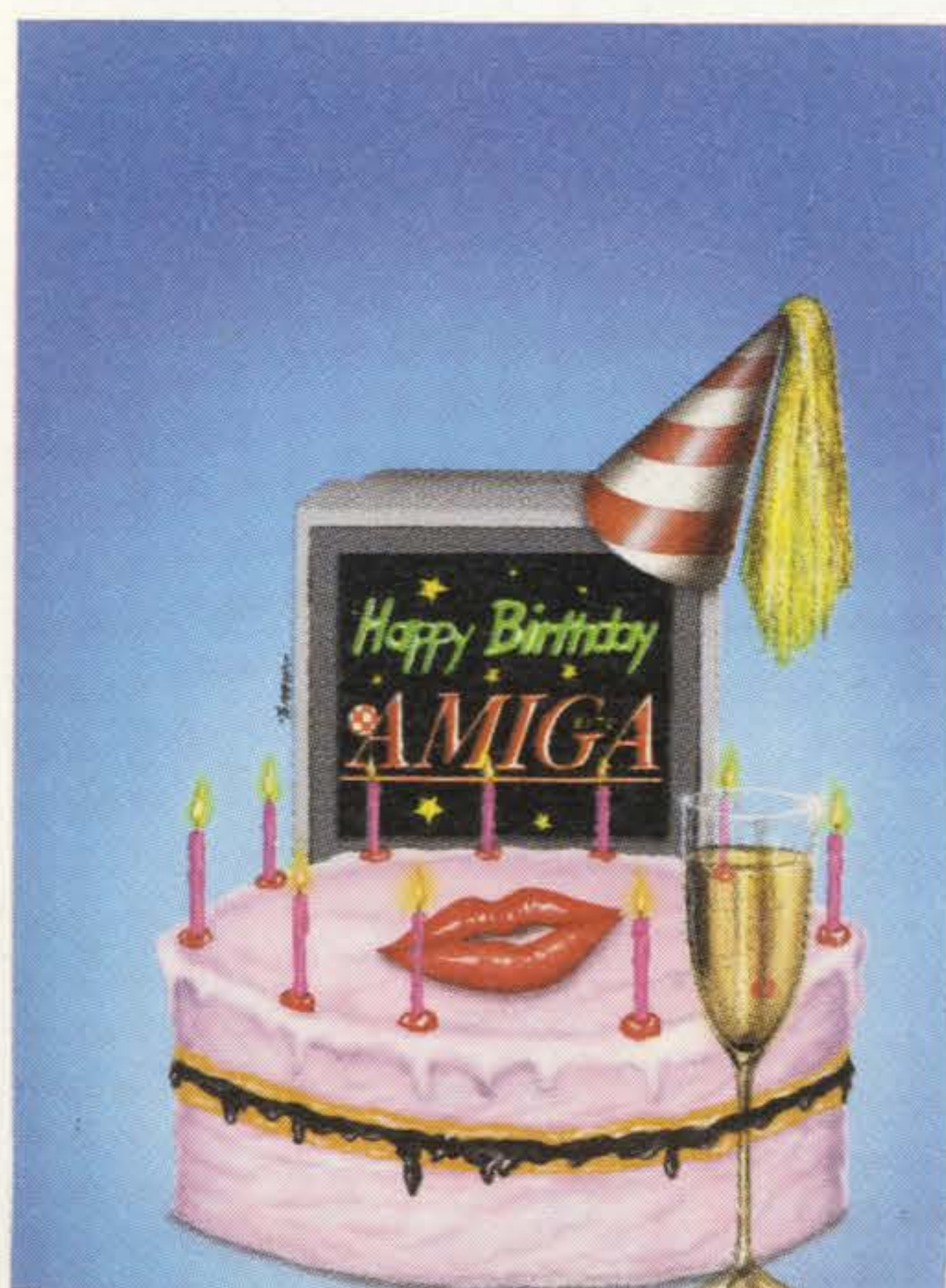
Hanno collaborato: Luca Brigatti, Marco Brovelli, Paolo Colombo, Maurizio Giunti, Guido Quaroni, Vertigo.

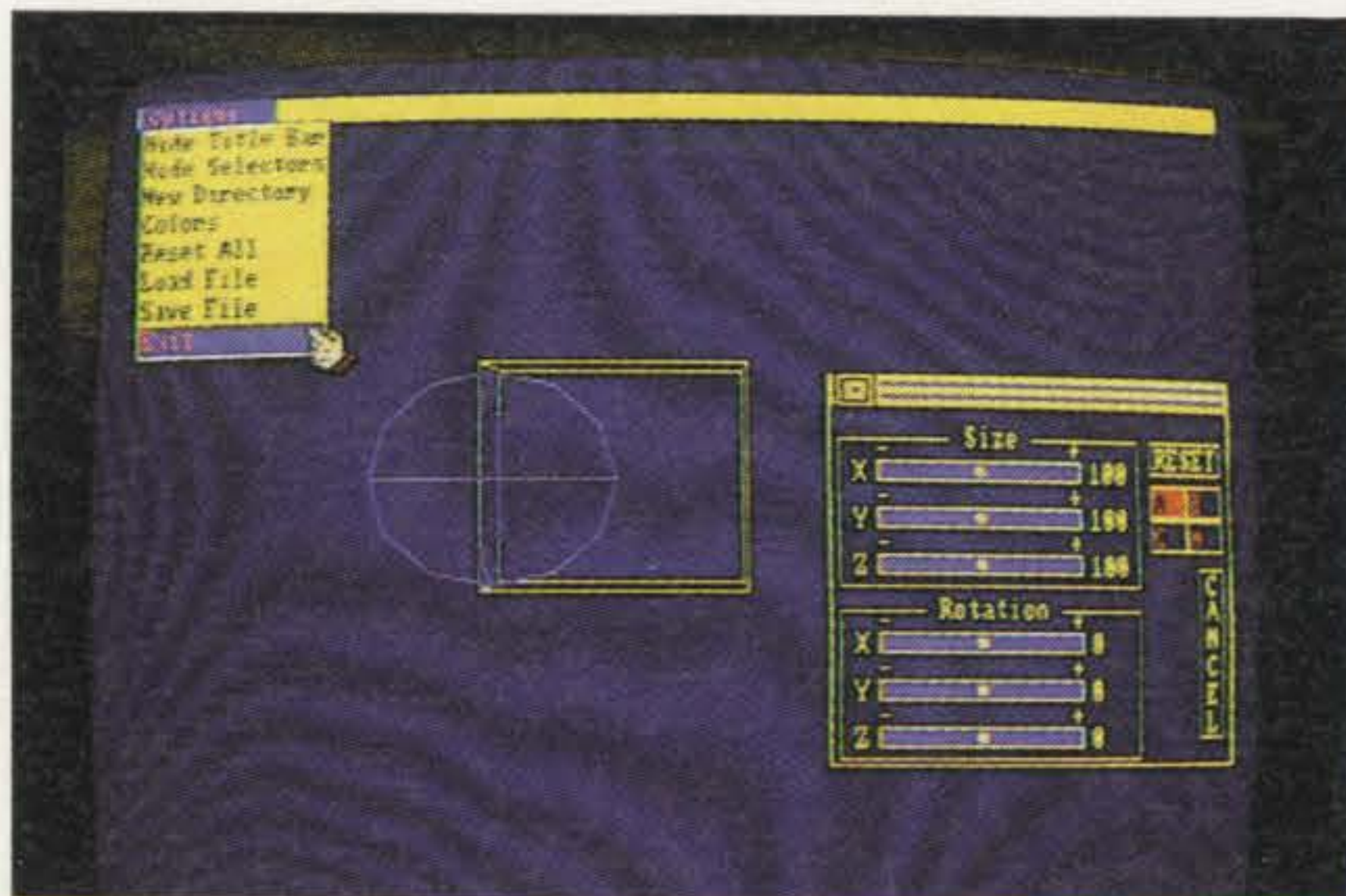
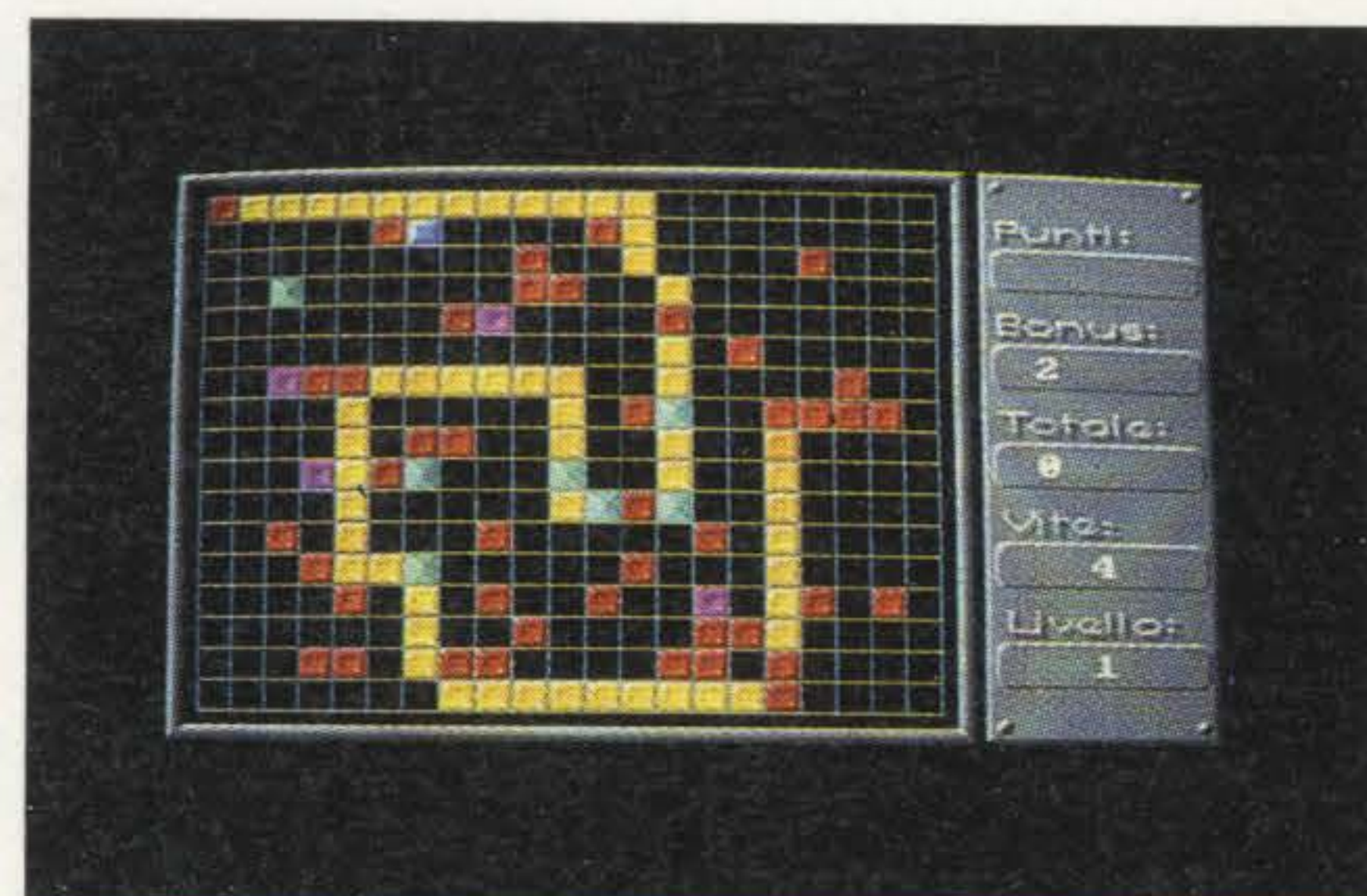
Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15
20122 Milano
tel. 02/797830

Amministrazione, Redazione, Pubblicità, Arcadia srl: C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione: Compostudio Est, selezioni colore e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Cernusco S/N (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Amiga Byte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

IL MENU

Pagina dopo pagina, un anno è trascorso.
Se autocelebrarsi ha poco senso, ché sono i lettori gli unici giudici accreditati di una rivista così esclusivamente dedicata loro come è questa, lasciateci almeno dirvi con quali entusiasmo e cura ed amore l'abbiamo fatta sino ad oggi per voi.
E che emozione sia questo primo compleanno, ai festeggiamenti del quale non potete mancare voi tutti, quelli che ci accompagnano dal primo numero e quelli approdati via via, sempre più numerosi.
Amiga Byte ha cercato, fascicolo per fascicolo, dischetto per dischetto, di dare il meglio, correggendo il tiro laddove necessario, facendo tesoro dei vostri suggerimenti, inseguendo per voi i temi più affascinanti ed utili.
Continuerà a farlo con il vostro aiuto, perché una rivista cresce insieme ai suoi lettori, interpretandone le esigenze, anticipandole, facendole proprie.
Buon compleanno ad Amiga Byte dunque e grazie, da parte della redazione tutta, ad ognuno di voi che, uno per uno, avete dato corpo e senso a questa festa.

Sira Rocchi

SUL DISCHETTO...

Amiga Byte compie un anno ed è subito festa, allegria contagiosa, desiderio di superare sé stessi con un dischetto degno di un così lieto evento.
E se festa significa gioia, atmosfera ludica, cosa di più spensierato potevamo offrirvi di tre giochi uno più simpatico dell'altro?
GOLPE! è un arcade ricco di azione che richiede ragionamenti immediati e riflessi prontissimi; YELP è la versione Amiga del noto «Painter», che ha fatto divertire una generazione almeno di possessori di ogni tipo di computer; TILES, infine, è la replica Public Domain del celeberrimo «Shanghai»: stimola il ragionamento e lo spirito d'osservazione, ed appaga l'occhio in quanto è, graficamente, eccellente.
Già, la grafica... Dopo tanto parlare di Ray Tracing su queste pagine, ecco finalmente arrivato il momento di sfogare le nostre velleità artistiche con C_LIGHT, ottimo programma il cui uso è piuttosto semplice e d'immediata comprensione.
Un'utility davvero completa e corposa: nel suo drawer troverete, infatti, i due moduli che compongono il programma stesso e due programmi accessori che consentono di sfruttarlo nel migliore dei modi.
Piccole ma efficaci sono invece le due utility RESET e NO-DRIVE: la prima consente il reset software di Amiga, la seconda rende il drive esterno invisibile al computer, restituendo al sistema i preziosi Kilobyte del buffer: dedicata a chi ha sempre bisogno di memoria.
Per fronteggiare poi la nuova minaccia costituita dal virus IRQ (del quale vi raccontiamo tutto sulle pagine di questo stesso fascicolo), abbiamo incluso anche due attualissimi, potenti «rimedi», VIRUSX 3.2 e KILLVIRUS, in grado di debellare gli ultimi virus in circolazione, sempre pronti a prendere d'assalto i nostri dischetti.
Non mancano poi, neppure questa volta, gli ormai consueti «scherzetti» i quali, oltre che mettere allegria, rappresentano il modo migliore di rendere evidenti certe caratteristiche peculiari del nostro computer (della serie: «Only for Amiga!»):
FRIENDS è un notevole esempio d'uso degli sprite in un ambiente di Intuition anche se ben presto, osservandolo, l'intuito personale di ognuno di voi sarà indispensabile per capire qual è il vero puntatore...
CHIUDIMI! crea invece una finestra dispettosa che non ne vuol sapere di lasciarvi in pace e vi assilla prendendovi in giro. E quando credete di esservene, finalmente, liberati...
Tutti quelli di voi che si dilettano con la programmazione di Amiga troveranno un valido aiuto in GURU INFO, con il quale potranno rapidamente identificare il tipo di errore che ha prodotto la Guru e le eventuali cause, senza consultare i manuali.
Sono presenti infine, nel loro cassettino, i listati del corso di C applicato alla grafica.

Modeler 3D Aegis

È il miglior object editor esistente per «Videoscape 3D», con il quale lavora in multitasking.

di GUIDO QUARONI

Incontro ravvicinato, questo mese, con un programma al quale abbiamo dedicato brevi cenni informativi in occasione della pubblicazione della mini serie dedicata a «Videoscape 3D», con il quale è compatibile nelle versioni 1.0, 1.1 e 2.0 di questo ultimo (a meno di alcune opzioni). Rimandiamo il lettore che desiderasse saperne di più a pagina 7 di Amiga Byte di febbraio scorso per le note generali su «Modeler 3D», e passiamo qui a vedere un esempio pratico d'uso del programma, che gira su qualsiasi Amiga con sistema operativo 1.2 o 1.3 in configurazione minima: 512 K di RAM, un singolo floppy disk. Risultano comunque necessari, per la creazione di oggetti complessi, almeno un'espansione di memoria da mezzo Mega ed un secondo drive.

Il programma apre inizialmente uno screen in alta risoluzione suddiviso in tre riquadri, che rappresentano le tre proiezioni ortogonali: frontale, laterale e dall'alto. In basso e sul lato destro sono presenti numerosi gadget molto utili nella fase di editing.

In Fig. 1 vengono riportati i differenti significati attribuiti ai cosiddetti «Display Tools». Il comando «Lock Plane» ci permette di «confinare» il nostro lavoro in due sole dimensioni, quindi in un piano predefinito. Servendosi dei differenti Layers o piani di lavoro, è possibile suddividere una figura solida complessa in parti più semplici, per facilitarne notevolmente l'editing. Il «Layer Gadget» ci permette di visualizzare i differenti piani di lavoro.

Per scopi specifici è poi possibile definire una unità di misura attraverso il «Grid Gadget», che attiva un indicatore delle coordinate correnti del cursore.

Per selezionare punti, poligoni o volumi di spazio, si rende necessario l'uso dei tre «Mode Selection Tools». Il «Cut Tool» cancella i punti od i poligoni selezionati riportandoli in un layer di backup, mentre il «Delete Tool» non esegue nessuna copia di sicurezza.

Per creare Punti e Poligoni ci si serve dei tool «Add Point», «Curve» ed «Add Poligon». Per muovere un gruppo di punti precedentemente attivati si utilizza il tool «Move Points». Il «Pan Tool» risulta utile per effettuare uno scroll dello schermo; il gadget «Undo», infine, consente di cancellare l'ultima operazione.

USIAMO IL MODELER 3D

Questa volta ci serviremo di un diverso approccio, non facile ma praticissimo, per sviscerare completamente il programma. Avviso: chi non possiede una copia (legale o meno!) del software grafico in questione, troverà i prossimi paragrafi praticamente illeggibili. Lanciamo il

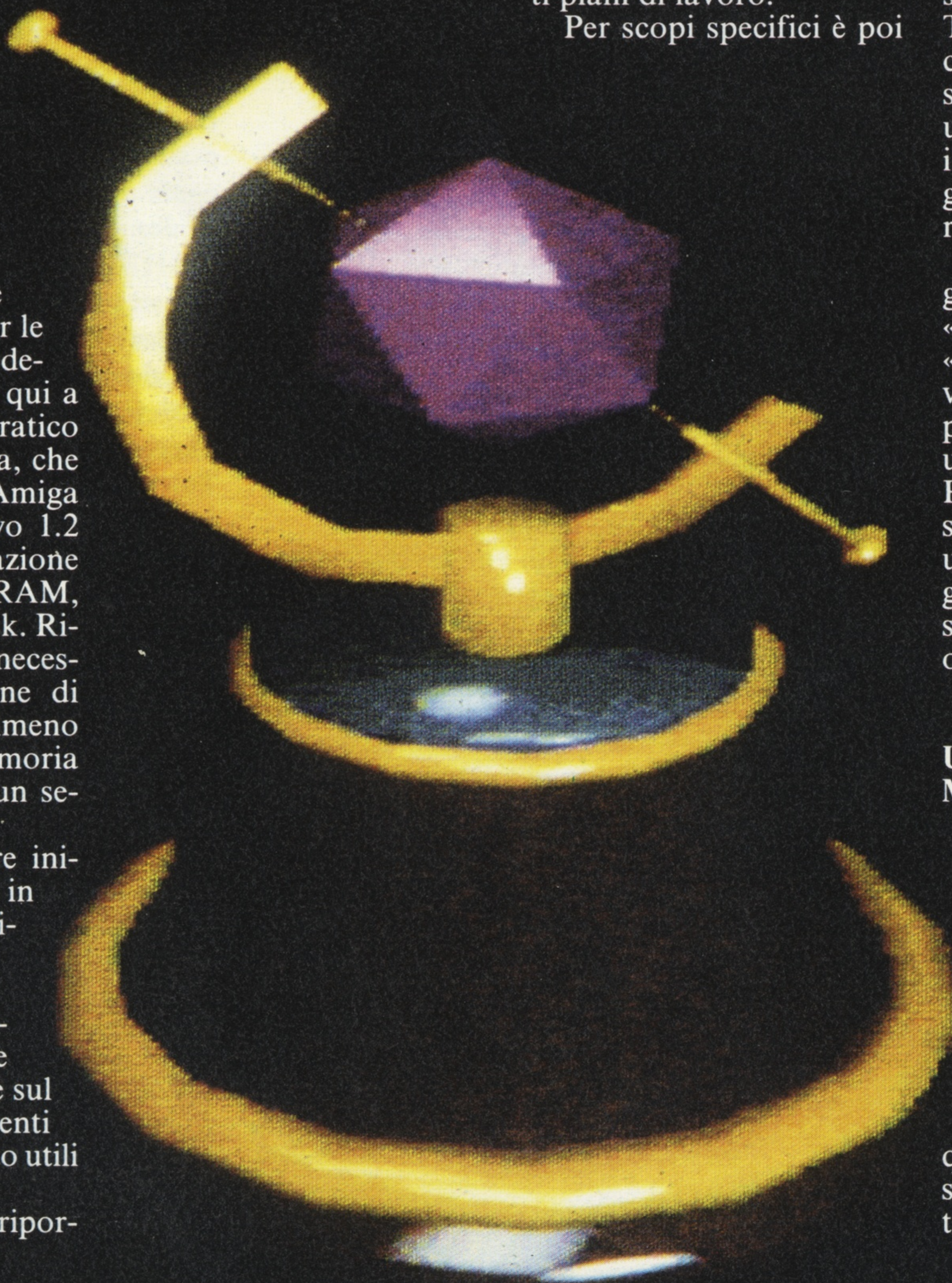
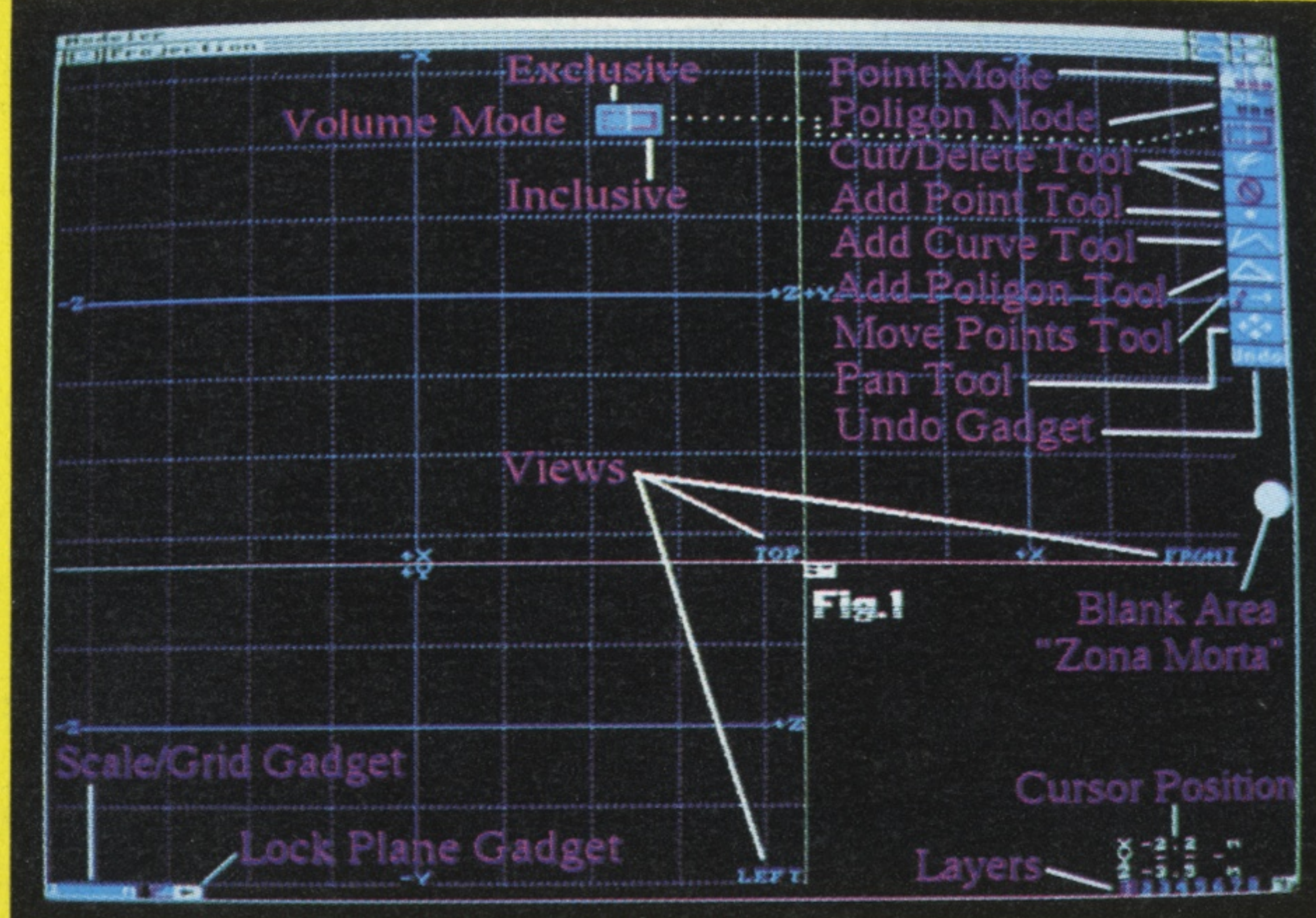



Figura 1. Gadget e Tool «on-screen» del «Modeler 3D», utilissimi nella fase di editing.

«Modeler 3D» ed iniziamo a realizzare due figure solide abbastanza familiari. Per completare questa Demo sono necessari, oltre che il «Modeler 3D», il «Videoscape 3D» e circa mezz'ora di tempo. Per maggior chiarezza divideremo il lavoro in tre parti fondamentali.

PRIMA PARTE: LA FATTORIA

Avviato il programma, attiviamo la finestra Template dal menu «New Window». Selezioniamo il «Grid Gadget» e successivamente il «Curve Tool».

Utilizziamo il tool per creare un poligono come mostrato in Fig. 2. Clickiamo nella zona «morta» (sotto il fast menu) per deselezionare l'ultimo punto del poligono. Attiviamo il «Poligon Mode» e deselezioniamo i poligoni con la stessa procedura appena effettuata. Accediamo all'extruder attraverso il menu «Generate» e controlliamo il requester specifico: Lenght=10, Segments=3 e Layer=2; dopo il consueto OK, osserviamo la figura solida appena creata portandoci nel Layer 2 della «Projection Window». Per centrare il solido si può ricorrere al comando «Auto Scale» presente nel menu Display.

Dopo aver visualizzato le coordinate del cursore con il «Grid Gadget», selezioniamo la parte destra del gadget «Volume Mode» per entrare in modo «Inclusive». Disegnamo un rettangolo come mostrato in Fig. 3 ed attiviamo il comando «Select Points» dal menu Edit. Un click sul «Move Points Tools» e, spostandoci nella finestra «Front View», posizioniamo il cursore nel punto di coordinate X=5, Y=9; la linea deve essere perfettamente orizzontale.

Dopo aver spostato i punti selezionati, clickiamo nella consueta zona morta e ripetiamo l'operazione creando un «Volume» circoscritto ai punti diametralmente opposti ai precedenti. Analogamente, utilizzando il tool «Move Points», portiamo i punti indicati posizionando il cursore in X=5, Y=1. Clickiamo in una «Dead Zone» e sul gadget «Point Mode».

Selezioniamo nuovamente il «Volume Mode» in modo «Inclusive», disegnamo un rettangolo attorno al punto più in basso a destra e cancelliamo quest'ultimo con il «Delete Tool». Ripetiamo l'operazione per il punto all'estrema sinistra e disattiviamo il «Volume» portandoci nella solita «Dead Zone» (blank space).

Tracciamo nuovamente un rettangolo che racchiude i punti all'estrema destra dell'oggetto (Fig. 4) ed azioniamo il comando copy dal menu Edit verificando, prima di dare l'OK, che il layer di destinazione sia il terzo. Ripetiamo l'operazione per i punti all'estrema sinistra (copy to Layer 3) e spostiamoci nel layer numero 3.

Dopo un passaggio nel «Blank Space», selezioniamo i poligoni dal menu edit ed attiviamo il comando «Poligon-Flip» dallo stesso menu (le normali dei segmenti selezionati cambiano orientamento). Operiamo un taglio nel layer 2 e trasferiamoci in quest'ultimo con l'apposito gadget. Dal menu modify, attiviamo il comando Merge Points per eliminare eventuali punti superflui.

A questo punto, non ci resta che creare il lato anteriore e quello posteriore della nostra «mezza» casa. Clickiamo sul gadget «Lock Plane» e posizioniamo il nuovo cursore come mo-

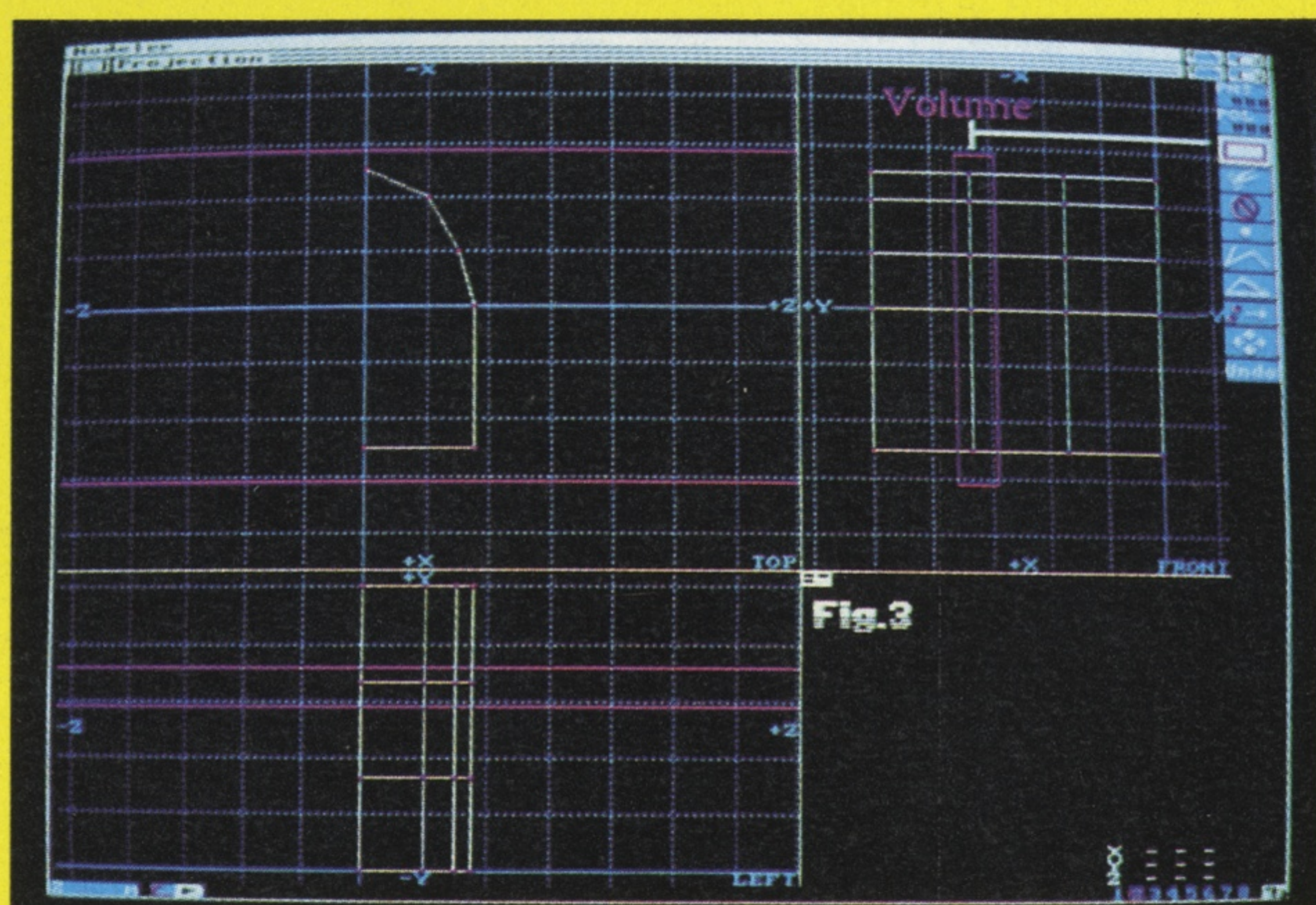



Figure 3 e 4. Il Volume Mode Tool deve essere «Inclusive»: i punti compresi nel rettangolo vengono manipolati dai comandi di editing.

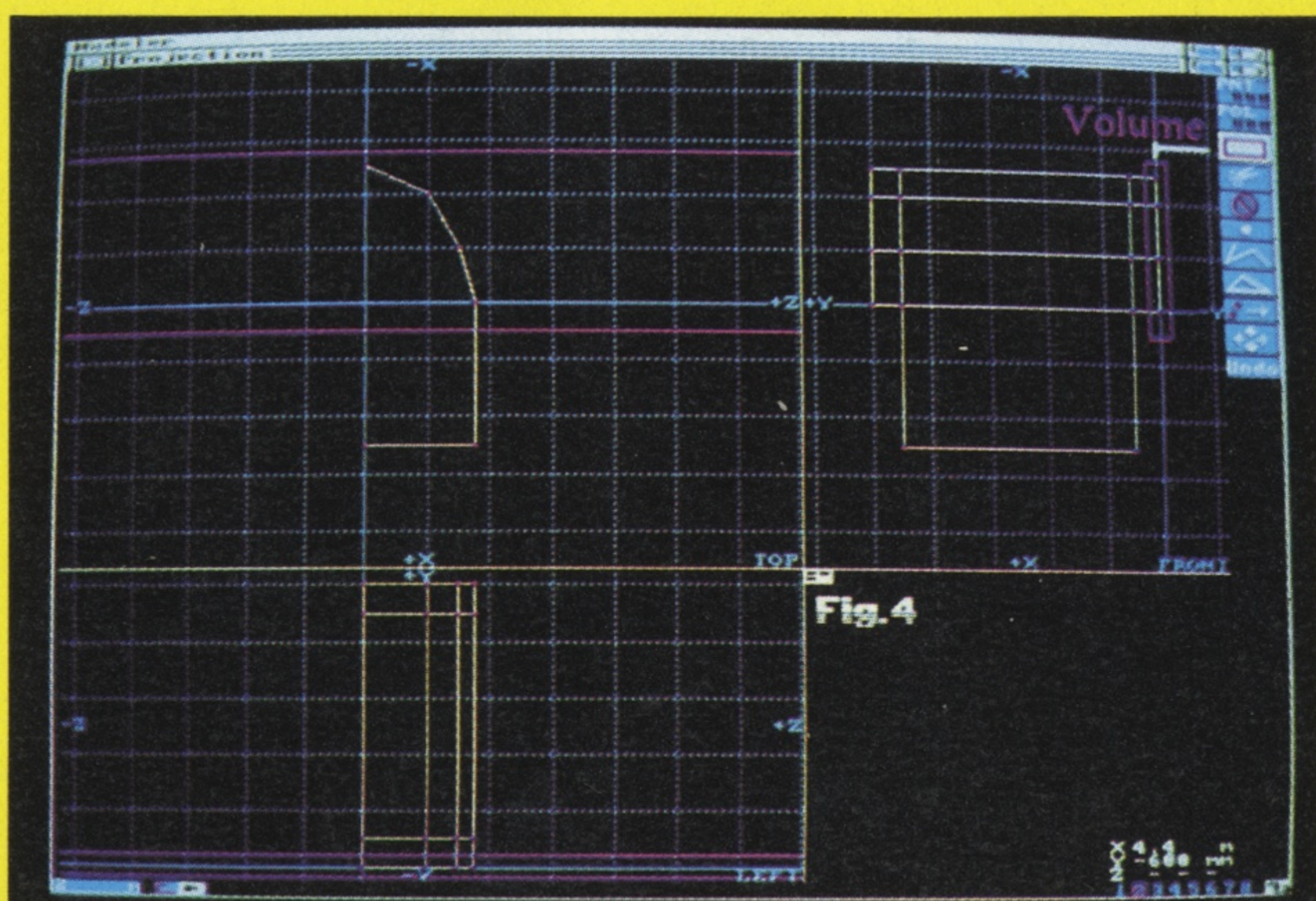



Figura 2. Il Tool Curve è molto adatto per creare profili di oggetti semplici.

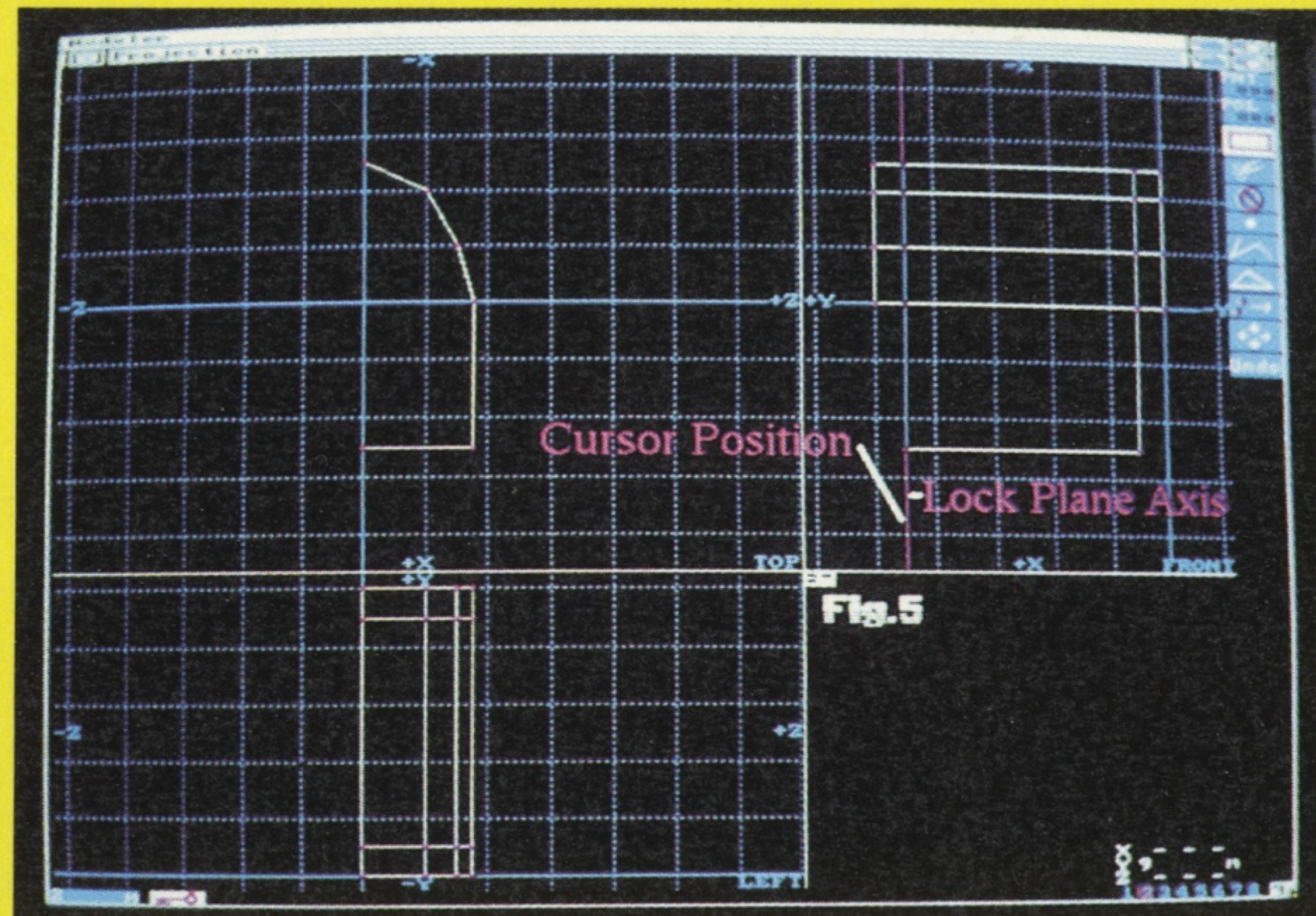



Figura 5. Il «Lock Plane Axis» si orienta automaticamente in senso orizzontale e verticale.

strato in Fig. 5, bloccando la coordinata Y=9. Attiviamo il Point Mode e, nella Top View, clickiamo sui punti che compongono i poligoni lungo un percorso ORARIO (i possessori di «VS3D» dovrebbero intuirne il motivo) dall'alto verso il basso.

Attiviamo il gadget «Add Poligon» e deselezioniamo tutti i punti nella Blank Area. Clickiamo sul gadget «Lock Plane» due volte: un primo click per disinserire la funzione «lucchetto»; un secondo click per ripristinare il «Lock Cursor».

Posizioniamo la linea rossa nella «Front View» alla coordinata Y=1 e riattiviamo la funzione «Lock Plane» con il tasto sinistro del mouse.

Ripetiamo l'operazione già vista in precedenza per quanto riguarda la selezione di tutti i punti nella «Top View», muovendoci dal basso verso l'alto in senso ANTIORARIO e clickando sul gadget «Add Poligon». È possibile controllare i risultati ottenuti servendosi del comando «New Window-Color Preview» dal menu Display (Fig. 6). Clickiamo all'interno della nuova finestra per ruotare l'oggetto in tutte le direzioni.

Proseguiamo l'editing chiudendo la «Preview Window», selezionando il gadget «Poligon Mode» dal fast menu e disabilitando i poligoni con un click nella «Blank Area».

Nella Top View selezioniamo il poligono posto nella parte inferiore del «muro» clickando sul segmento inferiore; tre normali appariranno nella Front View.

Dal menu Edit attiviamo il comando Set Color per assegnare un colore ai poligoni selezionati (il Color Requester è di una semplicità tale da scoraggiare qualsiasi nota chiarificatrice).

Deselezioniamo i Poligoni e, nella Top View, selezioniamo il poligono laterale destro. Nella Left View deselezioniamo i poligoni rivolti verso il basso e verso l'alto (verifichiamo l'operazione con la Fig. 7) e torniamo al Color Requester servendoci dell'apposito menu. Passiamo velocemente alla finestra «Color Preview» per osservare i nuovi colori attribuiti ai poligoni.

Usciti dal Preview, deselezioniamo tutti i poligoni ed attiviamo il comando Set Point dal menu Edit. Aggiungiamo un punto «New» in X=0, Y=9, Z=0, che verrà visualizzato nella Top View. Passiamo al modo Poligon e clickiamo sul nuovo punto per selezionare il poligono connesso.

Disattiviamo, nella Front View, il poligono sul lato destro (Fig. 8) e serviamoci del comando Poligon-Insert Vertex, presente nel menu Edit, clickando successivamente sul solito punto. Deselezioniamo punti e poligoni ed «apriamo» il lucchetto (click sul Lock Plane Gadget).

Entrati nel Point Mode, blocchiamo la coordinata Y=9 con il gadget «Lock Plane», selezioniamo i punti A (0,9,0) e B (0,9,3,5), spostiamoci nel Poligon Mode e controlliamo che vi sia un solo poligono selezionato. Attiviamo, dal solito menu Edit, il comando Poligon-Split per suddividere il muro in due parti.

Rientriamo nel Color Preview e controlliamo l'immagine del nostro monitor con la Fig. 9. Tornati nella Projection Window, attiviamo il comando Mirror dal menu Modify e posizioniamo l'asse di rifles-

Figura 6. Utilizzando il mouse è possibile ruotare il solido visualizzato nella Color Window.

Figure 7 ed 8. Per selezionare/deselezionare un segmento od un poligono basta clickare sul segmento o sul poligono stesso.

sione nella Top View, sul lato sinistro dell'oggetto (chiaro ?!). Diamo una ripassata con il Merge Points (utilissimo) e salviamo (assegnamo un nome qualsiasi al solido creato) il tutto come file «Text» dopo un'ultima controllata ai colori (Fig. 10).

SECONDA PARTE: IL FIENILE

Azzeriamo tutti i Layers con il comando New presente nel menu project. Carichiamo la fattoria appena realizzata e spostiamoci nel secondo Layer della «Template Window». Utilizzando il Tool «Curve», disegnamo una sezione come mostrato in Fig. 11.

Deselezioniamo tutti i punti ed i poligoni ed attiviamo il potente comando Lathe dal menu Generate. Il requester che viene mostrato in sovraimpressione deve essere modificato. Settiamo alcuni parametri: Segment su 24 ed il Layer interessato alla rotazione su 3. Impostiamo l'asse di rotazione (set axis) sulla coordinata z=0 e, dopo il consueto click del tasto sinistro del mouse, spostiamoci nel Layer 3 della Projection Window.

Dopo un «Auto Scale», spostiamoci nel Layer numero uno e, premendo il tasto «ALT», clickiamo sul Layer numero tre. Agendo contemporaneamente sui tasti Amiga e «J», selezioniamo i punti appartenenti al nuovo oggetto appena creato. A questo punto possiamo utilizzare il Tool «Move Points» per spostare il solido muovendo il cursore nella Top View alle coordinate X=5, Z=10 (panico:Z=10 è fuori schermo! Soluzione:tasto Amiga + "<"). Deselezioniamo i punti e torniamo nel Layer uno. Premendo il tasto SHIFT, clickiamo sul Layer numero tre per «fondere» i due oggetti definitivamente in un unico piano.

Copiamo il tutto nel Layer quattro (Copy dal menù Edit) e portiamoci in questo nuovo piano di lavoro. Attiviamo il comando Rotate dal menu Modify ed impostiamo una rotazione di novanta gradi nella Front View. Salviamo, dopo il consueto «Auto Scale», il lavoro finale (Fig. 12) in un file «Text» o «Binary», a seconda della versione del «Videoscape 3D» che viene utilizzata per il rendering finale.

TERZA PARTE: UN MOTION FILE

Serviamoci del «Modeler 3D» per creare il camera motion file della nostra demo.

Spostiamoci nel Layer quattro della «Template Window» e zoomiamo la nostra scena premendo quattro volte il tasto Amiga in combinazione con il tasto «<».

A questo punto, mantenendo premuto il tasto «ALT», clickiamo sul quinto Layer; i solidi diventeranno di colore blu, in quanto fanno ora parte del background e, di conseguenza, non potranno essere influenzati dai comandi di editing.

Attiviamo il tool Curve e disegnamo un poligono. Senza deselezionare i poligoni, attiviamo dal menu Edit il comando Set Color ed impostiamo il colore numero quattro. Questa operazione informa il «Modeler» che ci sono quattro fotogrammi tra due punti (key-frames in «Videoscape 3D»). Salviamo il motion file (save as...motion) sfruttando il menu di Input/Output, che attiva un particolare requester (facilmente intuibile dagli utenti di «Videoscape 3D»).

Per avviare il «save» basta clickare sul gadget «create motion».

Figure 9 e 10. Nella Color Preview Window sono presenti alcuni comandi di utilità accessibili da menu.

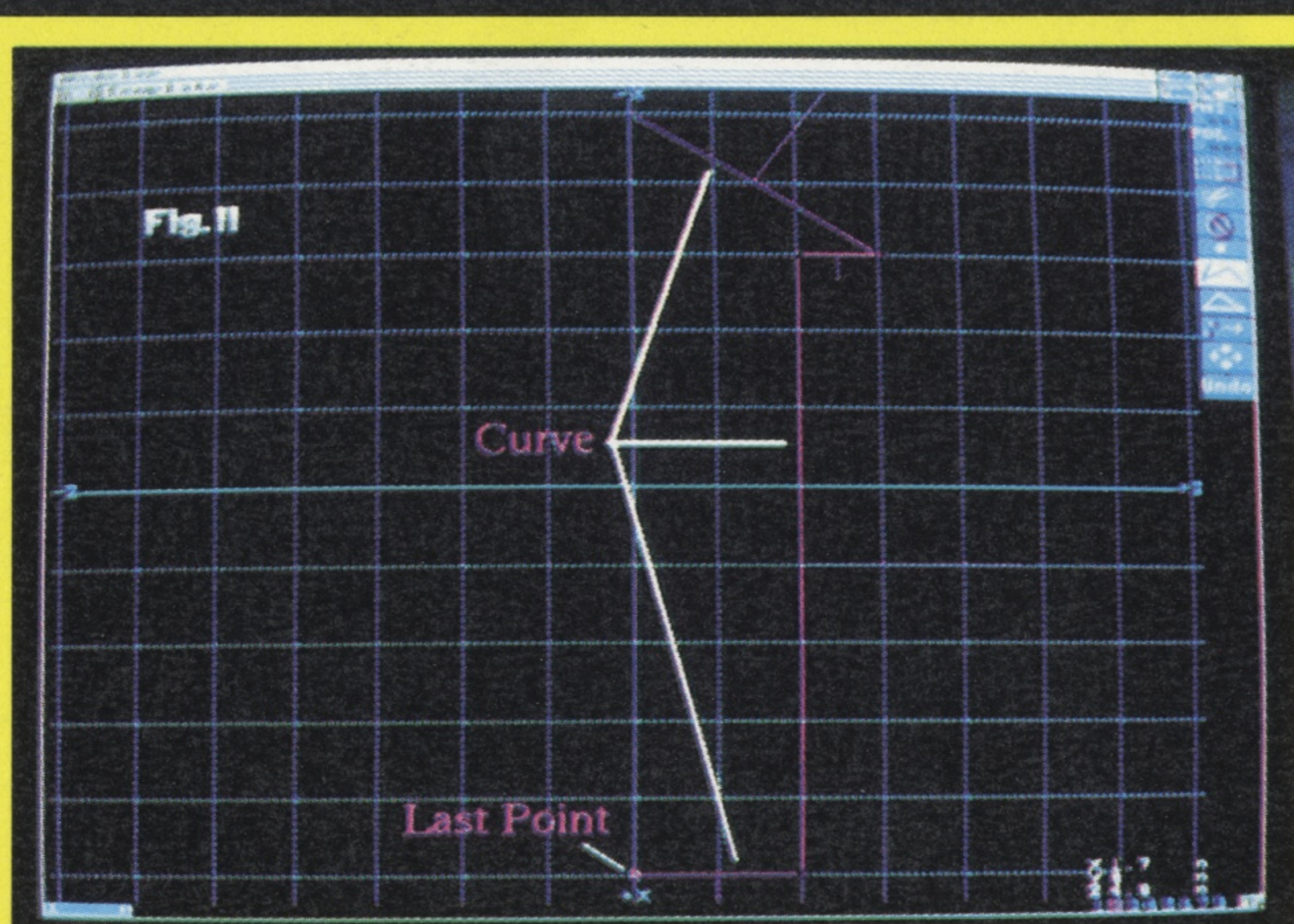
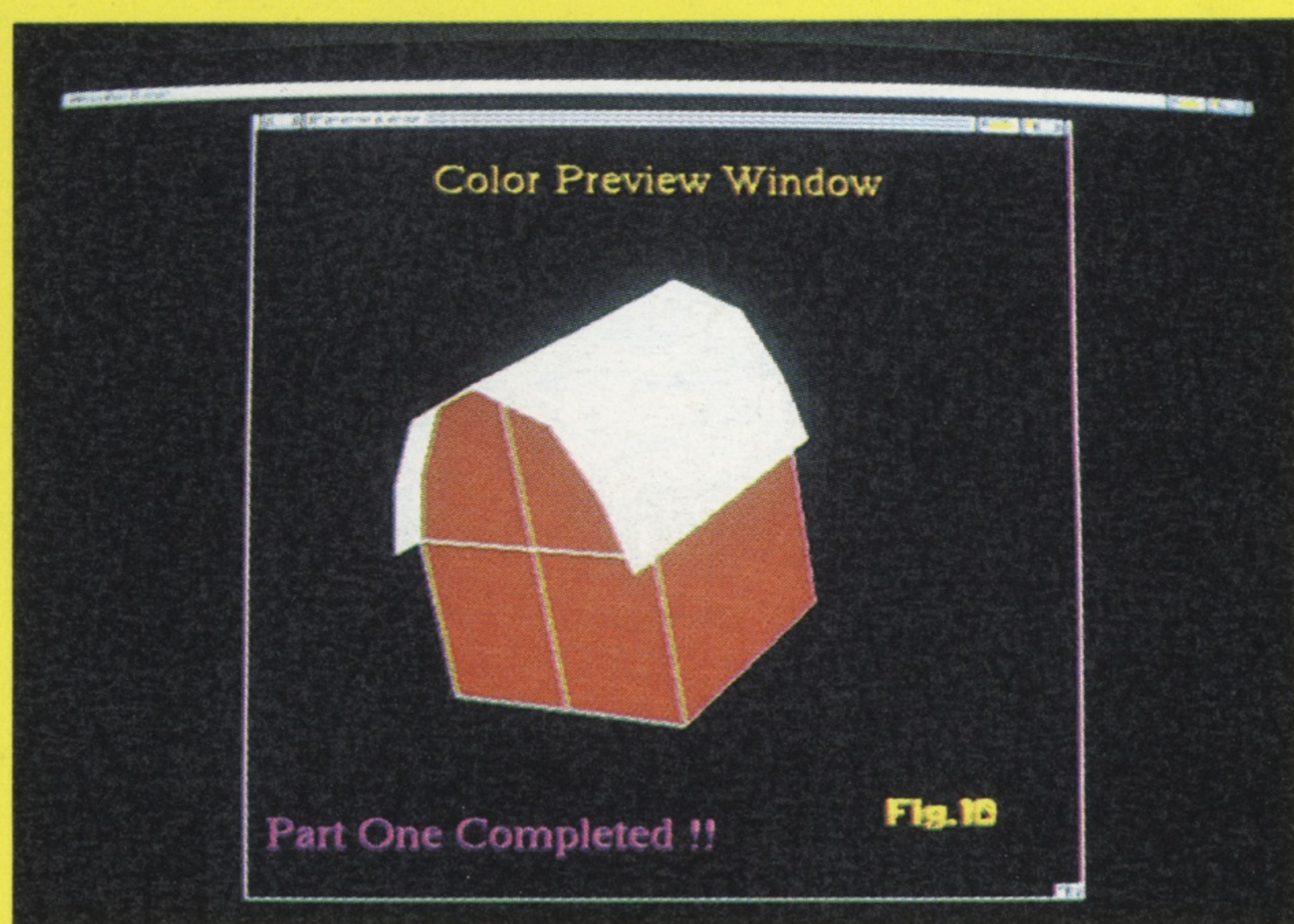
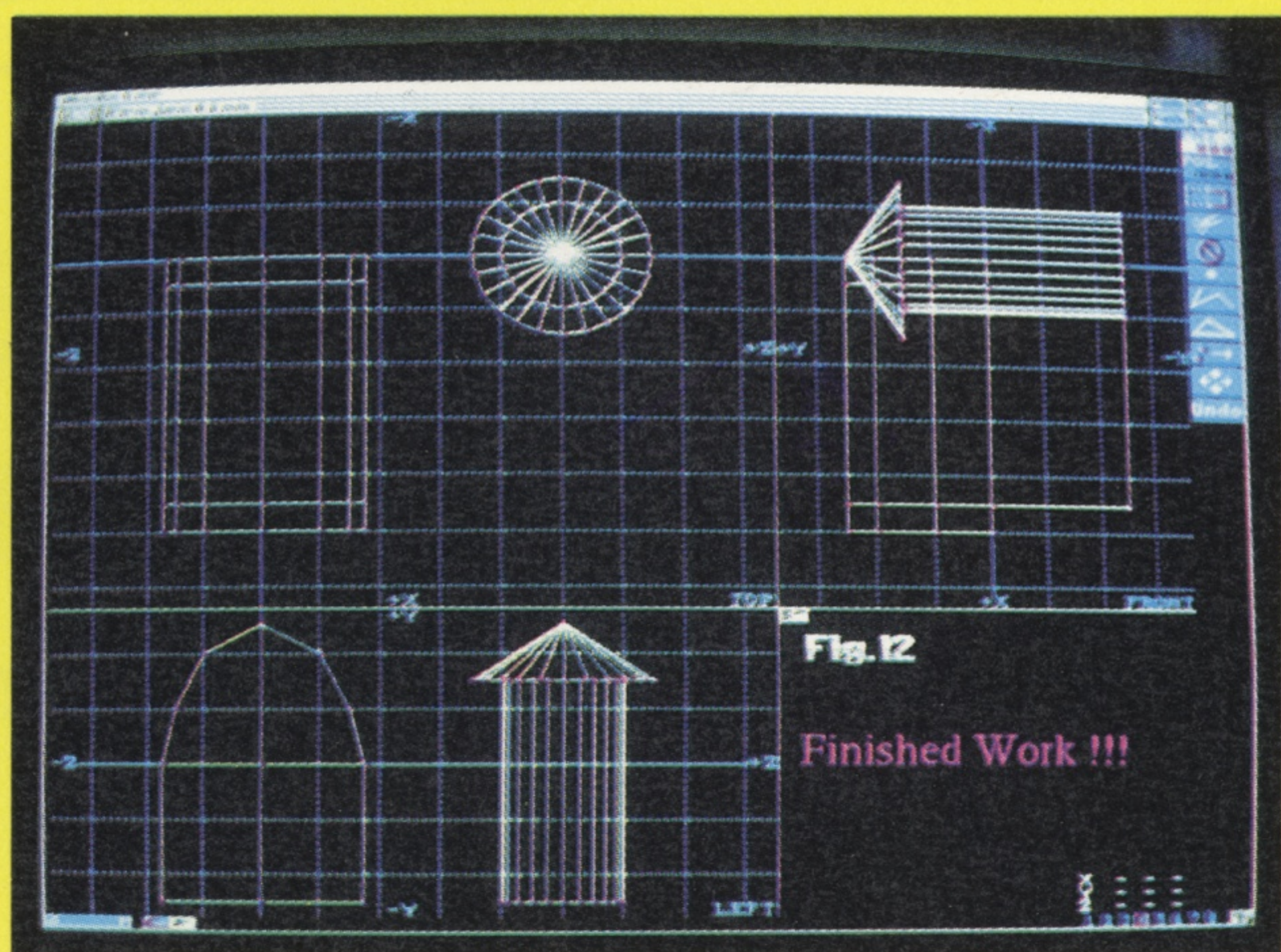



Figure 11 e 12. Finalmente l'editing è finito! Possiamo salvare il lavoro finale in un file «Text» o «Binary».

Per completare l'opera, è sufficiente lanciare il «Videoscape 3D» e caricare l'oggetto ed il camera motion file realizzati con «Modeler 3D». È possibile creare un'animazione compressa (ANIM.file), a patto che si abbia almeno un Mega di memoria. È importante ricordare che, se si dispone della versione 2.0 del «Videoscape», si dovrà ricorrere all'opzione «Track Object» quando si caricherà il motion file; in caso contrario, si dovrà informare «Modeler 3D», mediante lo specifico requester, di generare un motion file che mantenga la telecamera costantemente puntata verso un punto predefinito (Track Fixed Point).

Il «Modeler 3D» offre una vasta gamma di comandi speciali aggiuntivi che lo rendono, per certi versi, unico.

Primo fra tutti, il comando Remap, che permette di operare diverse trasformazioni sui punti selezionati. Altri comandi sono il già visto Merge Points ed il relativo Merge Distance, il quale regola la «tolleranza» del Merge Points; la funzione Mirror (vista nel faticoso tutorial); il comando Rotate che ruota, nei diversi piani, uno o più oggetti selezionati; il classico Translate; il potente Array che consente di generare copie multiple di oggetti e poligoni.

Ci sono poi comandi minori quali Quantize, che «incolla» i punti selezionati alla griglia di lavoro, e Translate to Center, che sposta specifici punti nell'origine delle coordinate.

Benché non sia del tutto «intuition» (ve ne sarete accorti) «Modeler 3D» è ben strutturato e, per certi versi, supera di gran lunga i suoi concorrenti (curiosità: sembra che il caro Eric Graham, padre dello «Sculpt 3D», stia mettendo a punto un editor tridimensionale...

Sua Eccellenza il Word Processor

Pregi e difetti di «Excellence!», un programma fra i migliori nel suo genere. Più very good che excellent, ma pur sempre ottimo.

di LUCA BRIGATTI

I nomi presuntuosi ci hanno sempre resi un po' diffidenti ed «*Excellence!*», l'Eccellenza! (con il punto esclamativo posto dalla stessa MSS, software house che lo produce) non faceva certo eccezione. Tuttavia, nella nostra insaziabile ricerca del miglior Word Processor per Amiga, abbiamo deciso di esaminare comunque il «vanitoso» nuovo arrivato.

L'impressione, è doveroso dirlo, è stata decisamente favorevole, poiché il programma possiede alcune caratteristiche che lo rendono migliore di altri in circolazione. Cominciamo con il dire che si presenta in modo molto *amighevole*, ovvero ha un look completamente Amiga like, che lo rende in un certo senso familiare così, di primo acchito. Il programma (la release testata è la 1.11) viene fornito su due dischi; il primo è un normale WorkBench con una serie nutrita di driver per stampanti con, nelle ultime versioni in circolazione, il printer.device dell'1.3 che rende la stampa in modo grafico incredibilmente più veloce rispetto al precedente device.

Il primo dischetto possiede inoltre un file «Hd_install» che si occupa in modo semplice ed immediato di installare il programma sul vostro Hard Disk creando appositamente un cassetto «Excellence!» nel quale riporre tutti i file necessari.

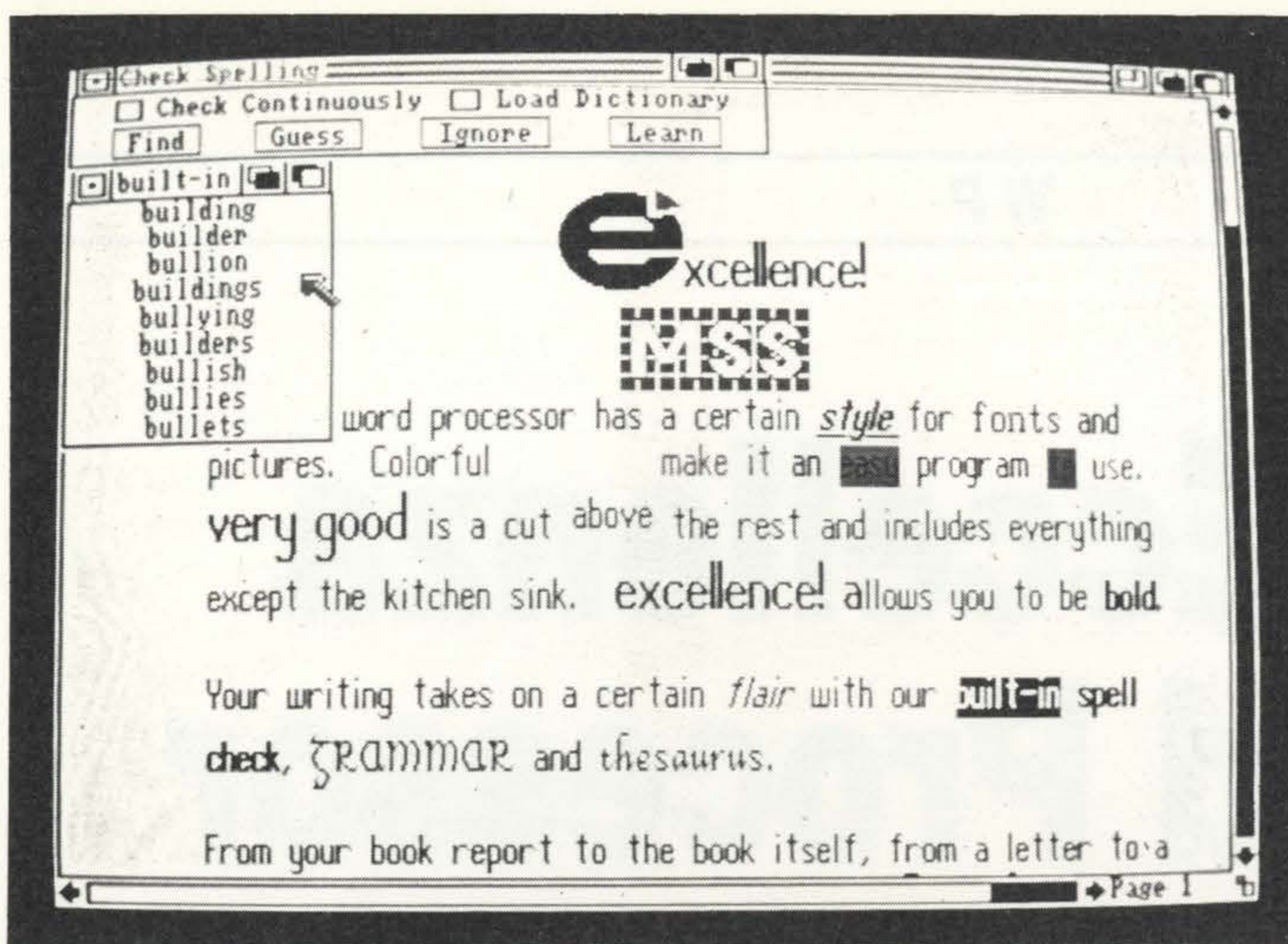
Il secondo disco contiene il programma vero e proprio ed una serie di documenti che hanno scopo dimostrativo. Per far partire il programma basta, normalmente, clickare due volte sull'icona di «Excellence!», ed attendere qualche secondo. Il programma apre uno schermo diverso da quello del WorkBench, con un numero di colori dipendenti dalla memoria di sistema: due colori (bianco e nero) con 512K, 4 colori con 1M, ed 8 colori con più memoria.

Su questo schermo, che diventa un po' il nostro scrittoio, possono essere aperti quanti fogli (contenenti altrettanti documenti) si desideri, con l'unica limitazione della memoria di sistema.

LA FINESTRA DEL DOCUMENTO

La finestra del documento ricorda molto lo schermo di «Textcraft Plus:» in alto abbiamo un «Ruler» (righello) diviso in pollici, con sottodivisioni in un decimo di pollice (un pollice corrisponde a 2,54 centimetri).

Questa caratteristica rende il programma molto semplice da utilizzare, almeno nelle sue funzioni elementari, soprattutto per chi ha già lavorato con il già citato «Textcraft plus»; tuttavia, non vorremmo pensaste che Excellence! è solo una miglioria di quest'ultimo, tutt'altro!

La finestra del documento può essere ridimensionata, trascinata per lo schermo, posta avanti o dietro altre; può essere chiusa, senza che con questo si esca dal programma, in quanto il «tavolo di lavoro» (lo schermo di «Ex-

Schermo di lavoro di «Excellence!» con due documenti aperti.

cellence!») rimane sempre anche quando non vi sono fogli aperti. Prima di eseguire l'operazione di chiusura di un documento, il sistema controlla che quest'ultimo sia stato salvato dopo le ultime modifiche, ed in caso contrario ci chiede conferma.

Come alcune delle finestre del WorkBench, quella del documento possiede due cursori: uno verticale a destra, che consente di muovere il testo verticalmente nella finestra (o, se si preferisce, muovere la finestra in su e in giù per cercare la parte di testo che ci interessa vedere), ed uno orizzontale in basso, per muovere il testo in orizzontale.

L'altezza e la larghezza dei cursori verticale ed orizzontale rispettivamente, relativamente ai bordi della finestra, sono sempre proporzionali alla percentuale di testo che stiamo visualizzando in rapporto al testo totale. In parole povere, se nella finestra viene visualizzato un totale di trenta righe, in un documento lungo trecento, la barra verticale sarà alta un decimo del bordo destro della finestra. Ciò ci permette di avere, a colpo d'occhio, un'idea della lunghezza attuale del nostro testo.

In più, questa finestra possiede, rispetto alle finestre classiche, un gadget molto utile, a sinistra di quelli che spostano la finestra in primo piano o sullo sfondo: potremmo definirlo di «ridimensionamento automatico» in quanto, clickando una volta sulla finestra, si riduce di quel tanto che basta per permettere la vista della barra dello schermo; clickando una seconda volta, la finestra torna a piene dimensioni.

Se ci sono più documenti aperti, questo gadget consente di ottenere, in modo molto semplice, che le finestre assumano dimensioni tali da poter visualizzare tutte le barre d'intestazione di tutti i documenti, in modo da poter agevolmente richiamare in primo piano questo o quel documento.

Possiamo spostarci attraverso il documento semplicemente clickando nel punto desiderato, oppure spostando il cursore con le frecce. Tenendo premuto Control mentre si usano le frecce, il cursore si sposta di un'intera schermata; tenendo premuto Alt, il cursore si porta all'inizio o alla fine del testo.

Infine, in basso a destra, sul bordo inferiore, compare il numero della pagina nella quale si trova il cursore.

Requester che appare sullo schermo per la gestione delle operazioni su disco di Load/Save/Insert dei documenti.

DEFINIAMO LA PAGINA

La pagina può essere completamente definita, per dimensioni e caratteristiche, in modo molto semplice, sfruttando l'opzione «Page Setup» del menu «Project». Possiamo scegliere, innanzitutto, se «colloquiare» in centimetri o in pollici (per quanto noi si abbia più familiarità con i centimetri, per ragioni tipografiche è più comodo esprimersi in pollici).

Non è possibile, per oscure scelte dei programmatori, stabilire i parametri della pagina in termini di numero di righe e di colonne; cosa, questa, decisamente fastidiosa e che pone problemi non sempre ovviabili.

Decidiamo quindi il Pitch, ovvero la larghezza dei caratteri; per questo abbiamo solo tre valori a disposizione: 10, 12 e 15, quelli disponibili normalmente sulla stampante. Poiché il Pitch rappresenta la larghezza dei caratteri in pollici^{-1} (Pitch 10 equivale ad un carattere largo 1/10 di pollice, Pitch 12=1/12" e Pitch 15=1/15") ecco che passare dalla lunghezza della pagina espressa in pollici al numero di colonne è immediato; larghezza 7 pollici con pitch 10 equivale a 70 colonne [7/(1/10) = 7*10 = 70].

Occorre poi definire la larghezza della pagina, il margine destro ed il margine sinistro, che sottrarranno quindi spazio ai caratteri; per motivi pratici riportiamo una formula utile per passare dalle dimensioni orizzontali della

L'opzione «Page Setup» consente di impostare le misure del foglio di lavoro in centimetri o in pollici.

pagina al numero di caratteri per linea:

car. per linea= (Page width-Left Margin-Right Margin) *pitch

Sono ammessi, per questi valori, anche numeri decimali o espressioni aritmetiche (ad esempio Page With=8.25 o Page With = 8+1/4).

Stabiliamo adesso, in modo analogo, l'altezza della pagina, il margine superiore e quello inferiore, nonché lo spazio riservato all'*Header* ed il *Footer* (intestazione iniziale ed intestazione finale).

Qui il discorso è molto diverso: la lunghezza della pagina espressa in misure lineari ha un senso solo stampando in modo *Normal* che, per «Excellence!», è il modo grafico (solo il modo grafico, infatti, consente di sfruttare tutti i font ed ha la capacità di inglobare e stampare disegni).

Se stampiamo in modo *Draft* o *NLQ* (cioè in modo Veloce-ma-brutto o in modo Qualità-Quasi-Lettera) questo setup perde completamente il suo significato e, poiché una stampa in Draft o in NLQ è decisamente preferibile, per ragioni di velocità e di qualità del carattere stampato, quando non abbiamo grafici né font particolari occorre stabilire questi parametri andando a naso o, come dicono elegantemente gli inglesi, per *Trial and error.*

Indicativamente, ecco una formula per passare dalle dimensioni della pagina al numero di righe per pagina:

RpP = (Page Height - Header Margin - Footer Margin - Top Margin - Bottom Margin) * 70 / Sp.Vert

Dove Sp.Vert indica la spaziatura verticale, in pixel, selezionabile direttamente dal Ruler.

Certo che un setup direttamente in righe e colonne sarebbe stato meglio!

IL TESTO IN COLONNA

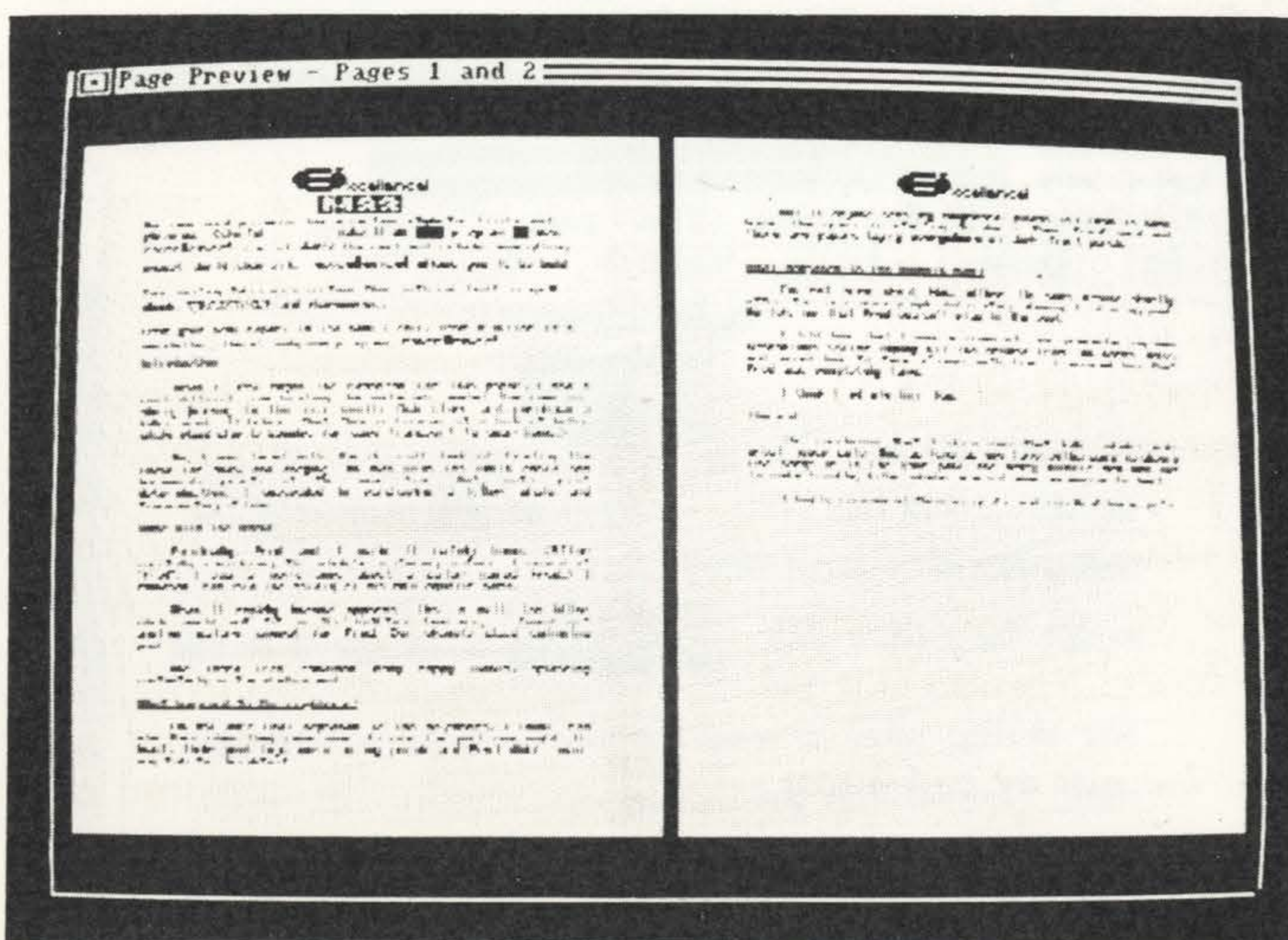
Una caratteristica decisamente interessante è la possibilità di disporre il testo su una, due, tre o quattro colonne in modo automatico; questo consente di creare direttamente, ad esempio, bollettini, newsletter o giornali scolastici.

Altra caratteristica utile, presente nel menu Project, è la possibilità di vedere la disposizione della pagina attuale e quella della successiva (o precedente) con «Page Preview»; le parole sono così rimpicciolite da essere illeggibili, ma la disposizione «macroscopica» della pagina rende bene l'idea.

Sempre in Project, abbiamo il menu Preferences che ci consente di stabilire il numero di colori, di definire i colori stessi spostando i tre cursori RGB, di decidere se il programma deve fare il backup del file salvato in precedenza con lo stesso nome di quello che ci accingiamo a salvare; di determinare se il nostro documento deve avere un'icona, di selezionare il font di default, di decidere se il sistema deve far lampeggiare lo schermo o limitarsi al beep in caso di errore; di personalizzare, in definitiva, il nostro ambiente di lavoro.

Altra opzione molto completa è «Print», che si occupa della stampa dei nostri documenti. Dopo averla selezionata, appare un requester che sottopone alcune opzioni. Innanzitutto, dobbiamo decidere se stampare in modo «Normal» (cioè in grafica), oppure se in modo «Draft», o «NLQ», o «Postscript».

Il modo «Normal» è il più lento ma è l'unico che consenta (con una stampante ad aghi) di stampare con qualsiasi font e qualsiasi disegno inglobato nel testo; il modo «Draft» è il più veloce e corrisponde al tradizionale modo «Draft» di qualsiasi Word Processor: stampa con i caratteri propri della stampante, indipendentemente da quali font abbiamo usato per il nostro documento, con la stampante che fa una sola passata per riga. Il modo «NLQ» (Near Letter Quality) stampa in modo analogo al «Draft», tranne che la stampante fa due passate per riga, il carattere è più bello, ma la stam-

Con l'opzione «Page Preview» è possible visualizzare sullo schermo il formato definitivo dei documenti.

pa è più lenta. Il modo «Postscript», che pochissimi Word Processor possiedono, invia il documento ad una stampante laser che gestisca questo linguaggio.

Sempre nel menu «Print», possiamo decidere da quale a quale pagina stampare, il numero di copie, foglio singolo o nullo, ed altre caratteristiche quali la densità di stampa (solo in grafica), la stampa di tutte le pagine o solo quella delle pari o delle dispari e, infine, l'output in un file anziché ad una stampante.

Requester delle opzioni di stampa. Una caratteristica molto utile è quella che consente la stampa direttamente ad un file, invece che su carta.

UN'OPZIONE DIVERSA

Oltre alle opzioni normali, comuni a tutti i Word Processor, in «Project» vale la pena di citare «Insert», che consente di eseguire un merge con altri testi o di inserire disegni o grafici nel documento, e le opzioni «Revert to Saved» e «Revert to Backup», che permettono di sostituire il documento attuale con l'ultima o la penultima copia salvata.

Va detto infine che le operazioni di Load/Save sono velocizzate da un requester che consente, in modo rapido, di passare da un drive all'altro (ivi compreso Ram: Rad: HD0: JH0: e tutti quelli presenti nel sistema), di caricare un file senza dover aspettare che la directory sia completa, ed infine di selezionare la directory totale dei soli documenti o delle sole immagini con un semplice «click».

Nel menu «Edit» abbiamo le solite opzioni e, in più, un «Undo Tiping» che ci consente di cambiare idea sull'ultima operazione eseguita ed un «Redo Tiping» che ci permette di ri-cambiare idea.

Interessante è, poi, la capacità di selezionare un'espressione algebrica e di far calcolare il risultato della stessa con l'opzione «Math».

Si è detto che nello schermo di «Excellence!» possono essere aperti più fogli; ebbene, il programma ci permette di eseguire operazioni di Copy e di Paste attraverso diversi documenti il che consente, utilizzando un foglio di comodo, di eseguire, in modo molto semplice, modifiche anche radicali ai nostri documenti.

Nel menu «Format», degne di menzione sono le varie opzioni «Insert» per inserire il numero della pagina, l'ora, la data, un cambio pagina, l'Header, il Footer e, caratteristica molto utile, i richiami a piede pagina, automaticamente numerati. Questo consente, ad esempio, di creare una lettera-tipo inserendo la data, in modo che tutte le volte che la lettera verrà stampata o richiamata, la data sarà quella effettiva.

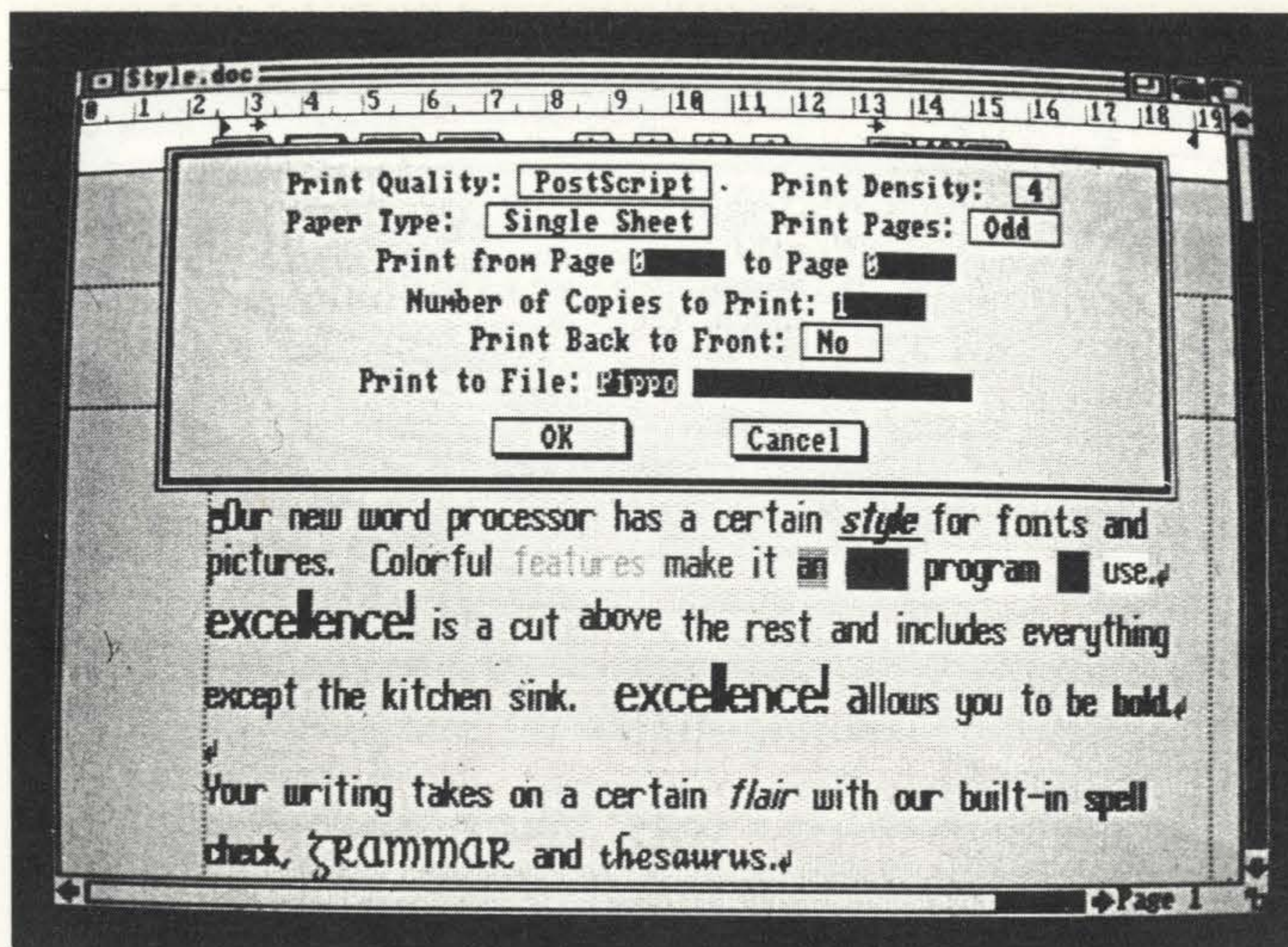
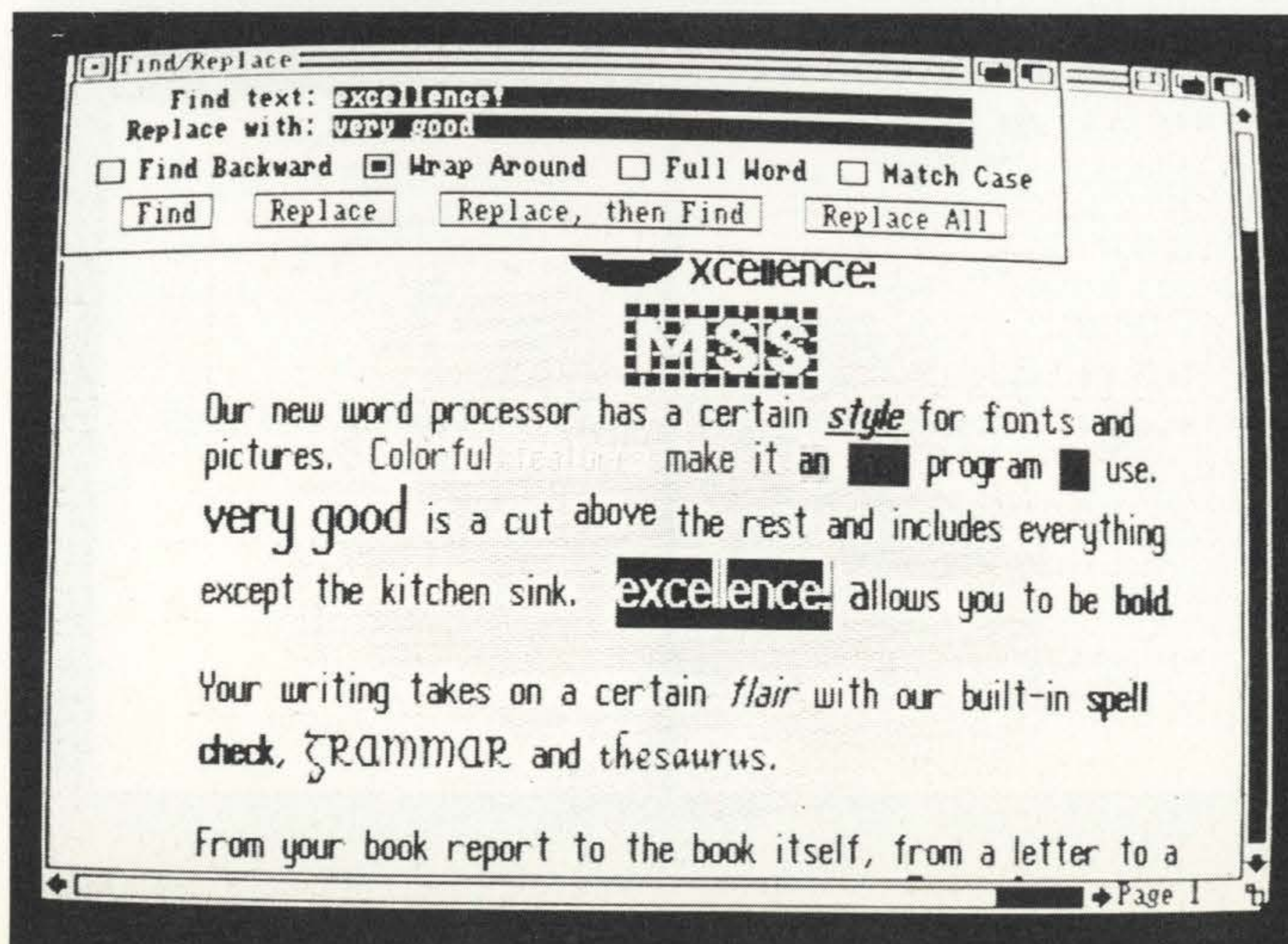
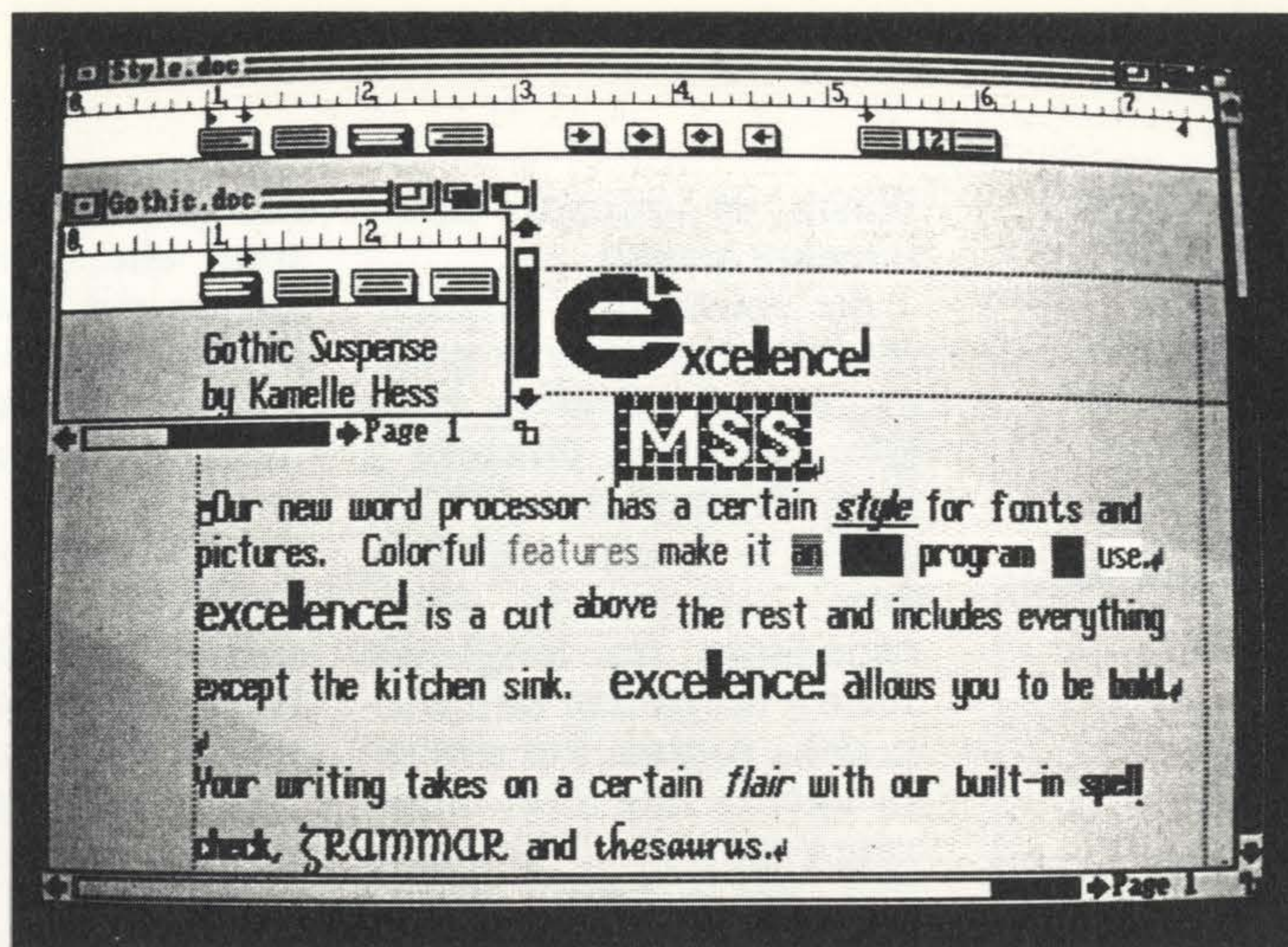
Con l'Header ed il Footer porremo un testo ad inizio e/o a piede pagina; su tutte le pagine indistintamente; oppure un determinato header sulle pari ed un altro sulle dispari. Nell'header e nel footer si può mettere il numero della pagina (ed anche data ed ora) in modo che tutte le pagine vengano automaticamente numerate in modo corretto.

Con il menu «View» si mette o si toglie il Ruler per avere una pagina più spaziosa; si possono inoltre far comparire i simboli che specificano il formato (segno di «return», righe che delimitano i margini destro, sinistro, superiore, inferiore, etc.).

IL CUORE DEL PROGRAMMA

Con il menu «Font» entriamo nel cuore del programma, potendo selezionare tutti i font disponibili sul disco sistema. Poiché «Excellence!» accetta i font in formato standard (quindi praticamente tutti quelli esistenti) e può tenere fino a 120 font contemporaneamente sullo schermo, si può comprendere quali siano le capacità «compositive» offerte all'utente.

Quando si passa da una «zona font» ad un'altra, il sistema cambia font automaticamente.

Con il menu «Style» selezioniamo il tipo di carat-

La funzione di «Find and Replace» per la ricerca di una stringa di testo all'interno di un documento, e la sua eventuale sostituzione con un'altra.

«Excellence!» può controllare la sintassi delle parole di ogni documento e, in caso di errore, suggerire la grafia corretta.

tere: normale, grossetto, sottolineato, italico, superscript, subscript, o una qualsiasi di tutte le combinazioni possibili. Inoltre, tramite Foreground e Background si può selezionare il colore del carattere e quello del suo sfondo.

Il menu «Document» offre alcune caratteristiche estremamente potenti ma, ahimè, utilizzabili solo da chi scrive in inglese: ne accenniamo soltanto, casomai qualcuno avesse il piacere o il dovere di scrivere nella lingua di Albione. Le uniche utilizzabili anche in altre lingue sono le classiche Find/Replace, molto veloci e complete.

Abbiamo quindi «Check Spelling», un correttore d'ortografia che possiede la bellezza di 90.000 caratteri che, memoria permettendo, possono essere caricati in Ram. Il controllo può essere continuo, parola per parola, o a richiesta; una volta trovata una parola che non quadra, il sistema ce la segnala e ci chiede cosa fare: Passare oltre; Indovinare (cioè elencare tutti i quasi omofoni); Ignorare (cioè non considerarla più in futuri incontri); Impararla (cioè inserirla nel vocabolario).

La ricerca è molto rapida se il vocabolario è in Ram; è invece piuttosto lenta, ma comunque accettabile, se è su disco (in questo caso il disco non ha requie).

Ci sono poi altre opzioni, come quella per la ricerca di sinonimi o di contrari o quella del controllo della grammatica, che ci sviscera il testo ed arriva a confrontarlo, per leggibilità e stile, con gli articoli del Gettysburg Address, con una novella di Hemingway e con una polizza d'assicurazione sulla vita (se scrivete in modo meno leggibile di questo, è meglio che cambiate lingua o mestiere, a meno che non siate un medico od un avvocato).

ALTRE CARATTERISTICHE

Senza andare troppo lontano, «Excellence!» possiede altre caratteristiche un po' meno appariscenti ma altrettanto, se non più, interessanti. Innanzitutto, la possibilità di utilizzare la tastiera italiana se si è provveduto a dare il fatidico «Setmap i» nella startup-sequence, cosa non sempre scontata. Non solo: chi possiede la tastiera americana può comunque ottenere tutte le vocali accentate con una combinazione tipo: ALT-Tasto + Vocale, facendo riferimento alla seguente tabella:

ALT F = Accento Acuto (come in poiché)
ALT G = Accento Grave (come in caffè)
ALT H = Accento Circonflesso (come in princìpî)
ALT J = Tilde (come in spagnolo niña o in portoghese cacaõ)
ALT K = Dieresi (come in tedesco schön)

Per il resto, «Excellence!» possiede tutte le caratteristiche degli altri Word Processor, ad esempio la capacità di formattare un testo a bandiera con margine destro o sinistro, centrato o giustificato; la tabulazione; la scelta della spaziatura fra le righe, che può essere fatta pixel per pixel, indipendentemente dal font usato (ovvero, se abbiamo un font alto nove, possiamo settare una spaziatura di nove, il default, oppure di dieci, undici, e così crescendo); l'indentazione ed i margini, etc. Tutte operazioni ottenibili agendo direttamente sul Ruler.

Questo Word Processor possiede altre caratteristiche molto potenti ma raramente utilizzate, come ad esempio la possibilità di «marcare» alcune parole per ottenere poi un indice od una tabella dei contenuti; di definire un dizionario di funzioni speciali richiamabili premendo una sequenza di tasti, ed altre ancora.

I consigli che possiamo darvi, in base alla nostra esperienza sono questi: se non avete la versione con il driver del WorkBench 1.3 sul disco 1, utilizzate il WorkBench 1.3 vero e proprio copiando dall'Extras 1.3 il driver della vostra stampante nella directory devs/printers del Work-

L'opzione «Check Grammar» consente la visualizzazione di informazioni statistiche relative ai termini contenuti in un documento.

Bench, ed utilizzate direttamente questo.

Se volete una migliore resa nella stampa in grafica, settate «Scaling Integer» nel menu Graphic 2 delle Preferences dell'1.3, anche se questo manda a farsi benedire la corrispondenza fra lunghezza reale e lunghezza impostata della pagina. Per una resa ancora migliore, utilizzate l'opzione «Smoothing On» del suddetto menu: dimezza la velocità di stampa, ma stampa caratteri meno «spigolosi».

Per aumentare la velocità di scorrimento dei caratteri nella finestra, fate partire il comando FF (sempre dal Dos 1.3) nella startup-sequence.

Quando dovete creare un documento che contenga un gran numero di font, che non stanno sul disco di WorkBench, mettete tutti i font che vi interessano su di un disco a parte e date il comando Dos: Assign Fonts: Disco_di_Fonts:

Infine, poiché ogni volta che chiamate un menu come «Page Setup» o il printer.device per la stampa, o visualizzate una directory per le opzioni di Load/Save, il programma perde molto tempo con l'accesso al disco, troverete più comodo utilizzare l'utility Facc dell'ASDG, che riduce drasticamente il tempo di accesso al disco. Questo però si può fare solo possedendo un'espansione di memoria.

GIUDIZIO FINALE

Per concludere: nella pubblicità di «Excellence!» si vede la confezione dello stesso adagiata su di un letto di rose: sono dunque tutte rose? La nostra impressione è che non sia così, che il programma si sarebbe potuto chiamare «Very Good», non «Excellence!». Oltre al già citato problema dell'impaginazione, gli altri inconvenienti sono che, quando si aggiunge del testo al centro del documento, il programma deve spostare verso il basso la parte di documento che si trova oltre il punto che stiamo aggiornando. Ebbene, questa operazione è straordinariamente lenta, soprattutto se il restante documento è piuttosto lungo: per darvene un'idea, diciamo che un dattilografo di media abilità batte più velocemente di quanto il programma visualizzi le varie lettere!

Altra caratteristica negativa, peraltro condivisa da tutti i Word Processor, è l'impossibilità di inserire caratteri diversi da quelli visualizzabili, tipicamente i caratteri di controllo della stampante; con il risultato che è impossibile pilotare caratteristiche della stampante quali l'espanso, la doppia altezza, il proporzionale, etc., riducendo drasticamente le potenzialità del sistema.

È decisamente un bug, invece, il fatto che il numero della pagina, che compare in basso a destra, si aggiorni non quando il cursore va nella pagina nuova ma quando vuole lui, tanto che quest'indicazione è sovente in difetto di una pagina.

Manca poi qualsiasi possibilità di word count, o di character count, e persino di line count: per sapere quante linee abbiamo scritto nella pagina occorre contarle a mano; per sapere quanti caratteri, occorre salvare il file e vedere il numero di byte con «Info» del WorkBench; e per sapere quante parole... non si può!

Un altro bug si evidenzia quando si tenta di salvare in modo Ascii un testo che contiene caratteri speciali, come le lettere accentate; il risultato è che al loro posto vengono messi una serie di caratteri bizzarri. ■

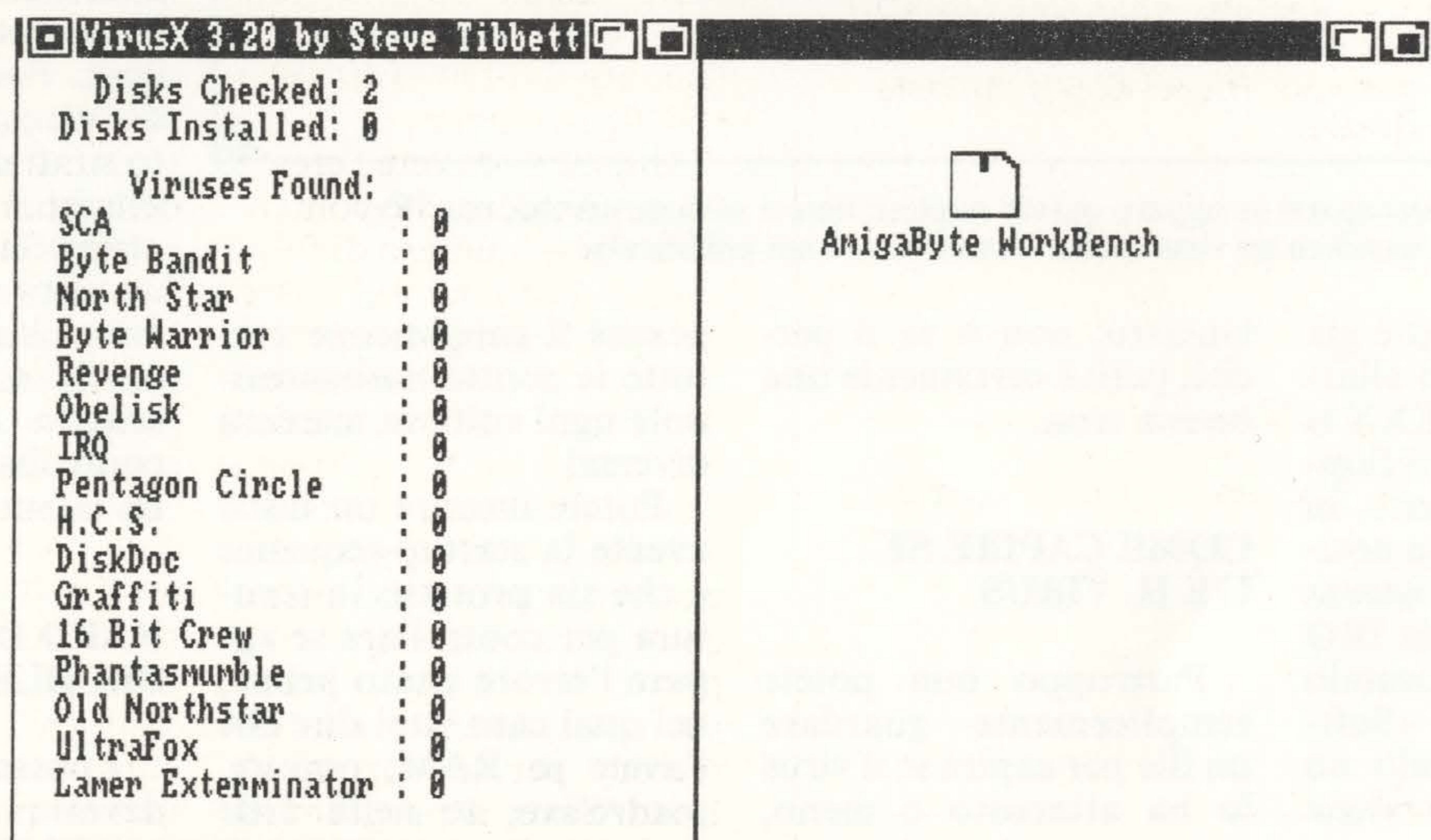
IRQ virus

Fresco e pimpante arriva, dagli Stati Uniti, un nuovo virus. Niente paura: ecco qui come funziona e, sul dischetto allegato alla rivista, come eliminarlo.

a cura della Redazione

```
VirusX 3.20 by Steve Tibbett
   Disks Checked: 2
 Disks Installed: 0

     Viruses Found:
SCA                  : 0
Byte Bandit          : 0
North Star           : 0
Byte Warrior         : 0
Revenge              : 0
Obelisk              : 0
IRQ                  : 0
Pentagon Circle      : 0
H.C.S.               : 0
DiskDoc              : 0
Graffiti             : 0
16 Bit Crew          : 0
Phantasmumble        : 0
Old Northstar        : 0
UltraFox             : 0
Lamer Exterminator   : 0

AmigaByte WorkBench
```

Opzione I del nuovo «Virusx 3.2», che mostra tutti i possibili virus intercettati ed eventualmente «uccisi».

Un nuovo Virus denominato IRQ serpeggia tra i possessori di Amiga, molto più furbo dei precedenti e, caratteristica fondamentale, completamente differente sia per modo di agire sia come metodo di riproduzione.

Quello che salta subito all'occhio è il fatto che non troverete MAI questo nuovo bacillo nel solito bootblock (nei primi due cilindri della traccia 0); il caro amico si «attacca» infatti ai programmi eseguibili.

Il suo primo obiettivo è il comando DIR, normalmente sempre presente nella directory C di ogni dischetto; in caso contrario, immediatamente il virus controlla la Startup-Sequence e si lega al primo file eseguibile che trova (incredibile, eh?).

Avvertiamo fin d'ora che l'IRQ è, per lo più, un innocuo scherzetto molto ben fatto (tanto di cappello al suo autore!). Non cerca di distruggere file o parti del disco, tanto più se si tratta di programmi commerciali, né ha intenzioni bellicose nei confronti della vostra softeca: certo, sarebbe meglio non averlo intorno, ma non fa poi così male!

Ecco una semplice descrizione di quello che avviene quando il virus è in agguato:

1) fate girare un programma prelevato da una BBS (non necessariamente, ma così si è diffuso in America) che contiene il virus;

2) il virus si insedia immediatamente in memoria nel vettore OldOpenLibrary (), aggiungendo un KickTag Ptr senza nessuna ragione apparente;

3) il primo programma che lancerete dal DF0: e che usa l'OldOpenLibrary () sveglierà l'IRQ, che controllerà subito qual è il primo file nominato nella Startup-Sequence e, se è eseguibile, si «attaccherà» ad esso. Altrimenti, il virus cercherà il comando DIR ed assalirà quest'ultimo.

Come avrete capito, gli unici file che possono essere contagiati da questo virus sono esclusivamente quelli appena citati, il che rende lecito dire che la diffusione dell'IRQ può avvenire soltanto se c'è una certa premeditazione, essendo molto rara la sua propagazione casuale. Quando eseguirete un boot con la memoria infetta, vedrete qualcosa di strano sulla barra in alto della finestra del CLI: da quel momento il bacillo cercherà di diffondersi su TUTTI i dischi inseriti in Amiga,

```
RAM:                    VirusX 3.10 by Steve Tibbett
SHELL task 2
2> cd df1:
2> copy zoo/zoo ram:z
2> cd df1:
2> cd ram:
2> z df1:vir
Usage: zoo {                                             ("zoo h" for hel
p)
2> dir df1:
  catalogo
  domenica
  nuovo_viru
  nuovo_viru
  virusx31.zoo
2> z x df1:virusx31.zoo
Zoo: source.zoo       -- extracted
Zoo: VirusX.info      -- extracted
Zoo: kv.zoo           -- extracted
Zoo: release.note     -- extracted
Zoo: virusx           -- extracted
Zoo: virusx.docs      -- extracted
2> virusx
2> █

VirusX 3.10 by Steve Tibbett
NOTICE: The 'SystemZ' VIRUS was found
in memory, and is now disabled. See the
documentation for more information!
[Thanks!]                          [Thanks!]
```

Non c'è da preoccuparsi se appare questo request: non si sa bene perché, ma «Vx» considera un virus anche l'antivirus da noi pubblicato!

provocando però, ed è già un primo segnale di allarme, un «Volume XXXX is write protected» se il floppy inserito è protetto in scrittura. Una buona notizia è che, con il sistema operativo 1.3, il virus IRQ non funziona, provocando un errore del tipo «Software error...» quando un programma infetto viene lanciato; non si sa il perché, però è certamente una buona cosa.

COME CAPIRE SE C'È IL VIRUS

Purtroppo non potete semplicemente guardare un file per capire se il virus lo ha attaccato o meno, perché il simpaticone cela tutte le scritte nascondendole ogni volta in maniera diversa!

Potete inserire un disco avente la startup-sequence e che sia protetto in scrittura per controllare se appare l'errore citato prima, nel qual caso vuol dire che l'avete in RAM; oppure, controllare se nella Title Bar del CLI appare un messaggio tipo: «AmigaDos present: the IRQ virus V41.0».

C'è un solo modo per eliminare questo non invitato, scomodo ospite: usare il favoloso «Virusx 3.2» (appositamente creato da Steve Tibbett) che troverete sul dischetto Amiga Byte di questo mese; il programma lavora esattamente come il bacillo ma, fortunatamente, lo fa con intenzioni opposte! Appena lanciato «Virusx 3.2», questi controlla immediatamente se nella RAM si è nascosto l'IRQ e, in caso affermativo, lo «uccide» immediatamente, avvertendovi. Poiché può capitare di avere più di un file infetto su di uno stesso disco, e poiché il «Virusx 3.2» non controlla tutti i file, esiste un altro piccolo programmino chiamato «KillVirus» (anch'esso presente sul dischetto Amiga Byte) che controlla tutti i file di un'intera directory.

HARD DISK PROBLEM

I possessori di hard disk devono stare in guardia perché l'IRQ non si fa scrupoli e si installa anche sul disco rigido: la maniera più rapida di verificare la salute dell'HD è di lanciare «KillVirus» controllando la directory C (KV C/*) ed i file chiamati dalla Startup-Sequence.

La cosa più importante è che questo IRQ non è affatto pericoloso, nel senso che non blocca l'Amiga e non vi fa perdere mai nessun tipo di dati; però, come tutti i «bacilli», è meglio tenerlo lontano dai propri dischetti e il sistema più affidabile è quello di lanciare, PRIMA di provare qualsiasi programma, «Virusx 3.2» che trovarlo sul nostro dischetto. Se non ci fosse Amiga Byte... poveri possessori di Amiga!

```
VirusX3.20:
KV - KillVirus                                              1/1/89

     KV will detect the IRQ Ver 41.0 virus in an executable file and
     remove the virus from the file.

Usage:    KV  filename

     Wildcards (unix '*') maybe used in 'filename' to allow searching entire
     directories -- for instance  KV C:* will scan every file in the C:
     directory.

     Be aware that the IRQ virus attacks the file C:dir as well as the
     first executable file that it finds listed in your startup-sequence
     files.  It is to your advantage to check all your disks startup files
     and the first executable file referenced once infected with the IRQ
     virus.
1> kv
KV  ver 1.0  01/01/89  Djj

kv will detect and remove IRQ virus V41.0 from executable files
Usage: kv filename

1> kv df0:c/*
```

Il programma «KillVirus» elimina il virus IRQ dai file eseguibili. Usato in unione a «Virusx» garantisce l'immunità totale da ogni tipo di virus.

MULTYSTEP V1.2 *

Interfaccia programmabile per movimentazione videotape. Permette d'operare con immagini IFF, in multitasking con programmi abilitati, da telecamera tramite temporizzazione pre definita o sensore, da computer esterno tramite porta seriale. Il software permette di programmare il passo operativo da uno, animazione tridimensionale, a 9999 per gli slide. Nella versione 2.2 gestisce il **PRO35** ovvero di generare animazioni direttamente su pellicola cinematografica 35mm.

GENLOCK

Disponiamo di genlock professionali **(Nericki)** e broadcast (**MAGNI**) per Amiga 500/1000/2000 esterni (standard rec video) e su scheda interna per la versione 2000B.

DIGITALIZZATORI *

Prodotti in Italia si collocano nel mercato professionale e semi professionale grazie alle loro caratteristiche. **FRAMER**: digitalizza in 1/60 sec., presenza di una memoria di quadro, conversione RGB -> Videocomposito diretta permettendo di operare da telecamera a colori o videoregistratore senza l'ausilio di filtri esterni. **VIDEON**: stesse caratteristiche generali del precedente ma senza memoria di quadro, operando, quindi, a lenta scansione.

POST PRODUZIONE VIDEO/GRAFICA

Service diapositive/fotografie da IFF/West & Film/Video/Disegni.
Registrazione e montaggio di animazioni in real time eSingle Frame da IFF/ West & Film a VHS-UMatic HiBand-35mm cine. Post produzione ed editing in formato VHS-UMatic HiBand.
Masterizzazioni video. Titolazione. Sonorizzazione.

DESKTOP PUBLISHING

Service stampa laser. Studio e realizzazioni di Logo, immagine coordinata, cataloghi, pubblicità.

NOLEGGIO

Post Produzione Video in standard UMatic HiBand -> VHS completa di computers Amiga e relative strutture video. **Videoproiettori** per uso fieristico, dimostrativo, convention, etc.

LC/LC++ SHELL *

Tools ideale per programmatori che utilizzano i prodotti Lattice™. Genera e memorizza, per ogni struttura software, un file operativo che permette di compilare, linkare modificare ed operare in debuging in maniera assolutamente automatica.

LIGHTBASE *

Software dedicato alla gestione del laser video (sistema LaserVision) sia in maniera diretta che tramite archiviazione di dati. Un vero e proprio database di immagini gestito in maniera iterattiva dal computer.

WINDOVID *

Sistema iterattivo di controllo per vetrine, fiere, punti vendita e informazione. tramite un tastierino sensibile che viene posto dietro ad una qualsiasi superficie (sia vetrosa che non), anche opaca, controlla una selezione di testi ed immagini generate e gestite da Amiga™. Disponibile anche in versione dotata di controllore per videoregistratori.

POSTAZIONI VIDEO

Studio e realizzazione di **postazioni video/grafiche, postproduzione e Desktop Publishing** (monitor dedicati Viking) verticalizzate su specifica del cliente.

SERVICE

Service per studi pubblicitari, convention, fotografi, punti vendita, grafici, produzioni commerciali/industriali.

RICHIEDETE MAGGIORI INFORMAZIONI

* *I prodotti contrassegnati sono esclusive della IdeaMatix Srl.*

IdeaMatix Digital Studios srl
Via Bettini, 2
20128 - Milano
Tel/FAX.02-2552875

ADVENTURE

a cura di
MARCO BROVELLI

WAR IN THE MIDDLE EARTH

Si può affermare senza paura di essere smentiti che non esiste nessun «avventuriero» degno di questo nome che non abbia mai sentito parlare de «Il Signore degli Anelli», la monumentale trilogia fantasy scritta da J.R.R. Tolkien.

Già in passato i personaggi di Tolkien sono stati protagonisti di avventure computerizzate; gli esempi più noti sono «The Hobbit» e «The Lord of the Rings». La Melbourne House, produttrice di entrambi, ha adesso colmato la lacuna esistente nel panorama del software a 16-bit, realizzando «War in the Middle Earth» (disponibile presso Nuova Newel, tel. 02/32.34.92).

Questa volta siamo di fronte ad un gioco di genere inconsueto, più simile ad un war-game che ad un'avventura vera e propria. Per i non-iniziati alle vicende della Terra di Mezzo (il luogo dove Tolkien ha ambientato tutte le sue storie), riassumiamo brevemente la vicenda.

Sauron, il signore delle tenebre, vuole riconquistare il controllo sulla Terra di Mezzo, dopo essere stato sconfitto dalle forze riunite di elfi, gnomi ed uomini. Per realizzare il suo scopo egli necessita di un magico anello forgiato dagli elfi, dotato di poteri misteriosi, che gli assicurerà il controllo su tutta la Terra. La leggenda racconta che l'anello può essere distrutto solo gettandolo nel vulcano di Monte Destino, ed è lì che Frodo e la sua compagnia di elfi sono diretti. Scopo del gioco è quindi sconfiggere le armate di Sauron, i temibili Nazgul, e di impedire che l'anello cada nelle sue mani.

«War in the Middle Earth» è, in realtà, due giochi in uno: è un arcade-adventure, nel quale potete controllare le azioni di Frodo o di qualsiasi altro membro della compagnia degli elfi durante il viaggio verso il vulcano; ed è anche un war-game perché, contemporaneamente, dovrete dirigere gli spostamenti e decidere la tattica adottata dalle varie armate durante i combattimenti contro le forze del male controllate da Sauron.

La parte grafica è divisa in tre sezioni: una mappa globale, che illustra l'intera Terra di Mezzo, sulla quale le forze del bene e del male sono rappresentate come puntini lampeggianti di colore diverso; una mappa più dettagliata, che può essere spostata nelle quattro direzioni; la rappresentazione delle singole locazioni del gioco.

Il passaggio tra una sezione e l'altra avviene per mezzo dell'icona raffigurante la lente d'ingrandimento: selezionandola, e clickando poi sulla parte di mappa che ci interessa, potremo alternare la visualizzazione delle varie sezioni.

La parte superiore destra dello schermo contiene inoltre, a seconda della sezione in cui ci troviamo, altre icone. L'occhio permette di conoscere lo stato dei personaggi selezionati con il mouse; la clessidra diminuisce od aumenta la velocità di scorrimento del tempo; la mappa richiama la cartina della Terra di Mezzo; il papiro visualizza un menu per il salvataggio o il caricamento di una partita su disco; la mano, infine, consente di raccogliere, posare od utilizzare gli oggetti incontrati sul percorso.

Quando le truppe delle due opposte fazioni si incontrano, ha luogo una battaglia. In questo caso una finestra vi chiederà se desiderate «ignorarla», ovvero se lasciare che l'esito sia deciso dal computer, oppure se parteciparvi.

Le possibili linee di condotta durante uno scontro sono: carica, combattimento, ritirata e fuga. Un apposito menu permette di variarle per ogni singolo personaggio che prende parte alla battaglia.

Alcune battaglie hanno luogo più o meno occasionalmente, quando due armate si incontrano, ma l'esito di alcune è vitale ai fini della vittoria: la torre di Hornburg, ad esempio, non deve assolutamente cadere nelle mani di Sauron, pena la sconfitta quasi certa.

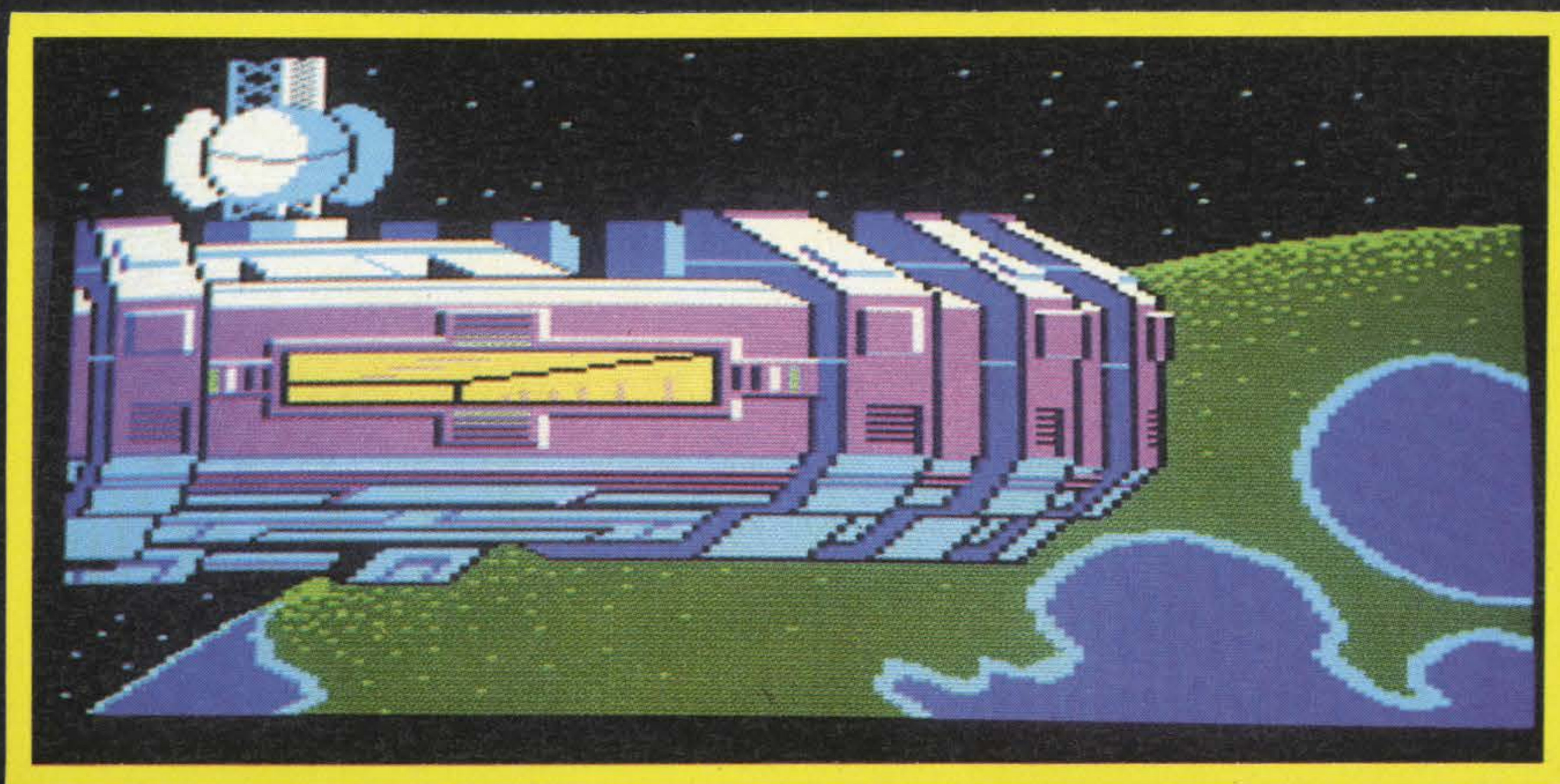
Le peregrinazioni di Frodo attraverso la contea lo porteranno spesso ad incontrarsi con altri personaggi. È importante tentare di convincerli ad unirsi alla compagnia perché, in caso contrario, non sopravvivrete al primo incontro con i Nazgul, e Sauron avrà l'anello. Ricordate inoltre che ci sono alcuni luoghi da visitare: la casa di Elrond, a Rivendell, o quella di Tom Bombadill, ad esempio.

La grafica di «War in the Middle Earth» è molto buona: niente di particolarmente innovativo o spettacolare, ma decisamente funzionale. I personaggi si muovono e agiscono con naturalezza, e le armate controllate dal computer non si limitano a vagare casualmente per la contea, ma si spostano seguendo una certa strategia, dando filo da torcere al giocatore. L'appunto più pignolo che si può muovere al programma è quello relativo ai tempi morti dovuti al continuo caricamento da disco quando ci si sposta da una locazione all'altra.

SPACE QUEST II

Sul secondo fascicolo di AmigaByte abbiamo pubblicato la soluzione di «Leisure Suit Larry», un'avventura dallo stile insolito che richiedeva l'inserimento di comandi scritti e di movimenti con il joystick. La Sierra On-Line ha prodotto numerosi altri titoli aventi questo particolare formato, l'ultimo dei quali è «Space Quest II», del quale presentiamo ora la soluzione completa.

Vi trovate sul ponte della stazione spa-

ziale e siete intenti a scopare il pavimento, quando un persistente suono vi fa trasalire: esaminate l'orologio che portate al polso e premete il tasto «C» per aprire la comunicazione. Il comandante vi informerà che è tempo di mettere all'opera le vostre qualità di uomo delle pulizie, lavando l'interno di un'astronave nella quale un passeggero debole di stomaco ha combinato un piccolo disastro. Rientrate quindi nella stazione spaziale attraverso la piattaforma che è situata sopra la vostra testa; raggiungerla non è un problema poiché, in assenza di gravità, potete camminare sulle pareti.

Una volta entrati, avvicinatevi alla tuta appesa alla parete ed indossatela; quindi andate vicino agli armadietti, apriteli e prendete tutto quello che vi è contenuto. Passate per la porta ad ovest e vi troverete nella stanza di controllo della stazione spaziale, dove il comandante vi informerà su dove andare. Avvicinatevi alla piattaforma sul lato sinistro dello schermo, e salitevi sopra facendo attenzione a non cadere: entrate poi nella capsula che vi trasporterà all'hangar.

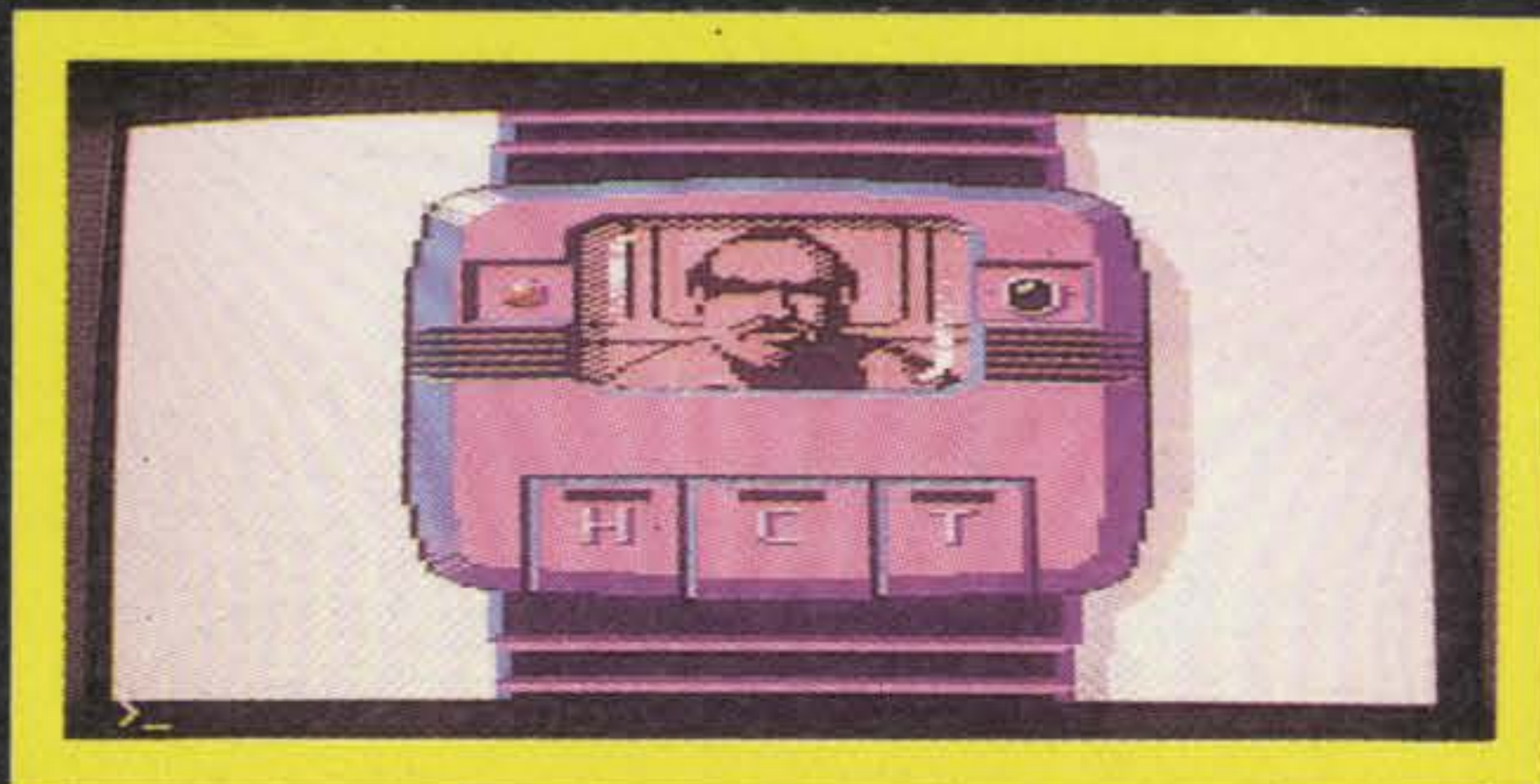
Entrando nell'astronave, avrete la sorpresa di incontrare due loschi individui, che senza perdere tempo vi immobilizzeranno e rapiranno, portandovi poi al cospetto di un corpulento alieno di nome Vohaul. Apparentemente i piani di Vohaul, che serba ancora del rancore verso di voi per essere stato sconfitto in precedenza (vicenda narrata nel capitolo precedente dell'avventura, «Space Quest I»), sono di sbarazzarsi di voi, facendovi lavorare come schiavo nelle sue miniere. Dopo questo lieto annuncio, vi farà trasportare sul suo pianeta.

I due alieni che vi hanno rapito non brillano però per intelligenza, avendo dimenticato di fare il pieno di carburante all'astronave con la quale devono condurvi alle miniere; ed infatti, dopo pochi minuti di viaggio, vi schianterete a terra. Esaminate i corpi degli alieni e prendete la tessera magnetica, poi avvicinatevi alla navicella sfasciata e premete il bottone che lampeggia. Andate quindi a nord e ad ovest: troverete alcune strane spore azzurre sul terreno. Non toccatele per nessuna ragione, ma prendetene una: vi potrà essere utile più avanti.

Andate a nordovest e cercate di raggiungere la parte superiore dello schermo senza toccare i tentacoli bianchi sul terreno, a meno che non vogliate entrare a far parte del menu della strana creatura viola cui appartengono. Prendete le bacche dal cespuglio e ripercorrete la stessa strada: poi andate a sud, ad est e quindi a nord, avvicinandovi alla cassetta postale. Infilateci la lettera che avete in tasca e prendete il fischietto che ne uscirà.

Andate a est per due schermi e, prima di entrare nella palude, strofinatevi le bacche sul corpo. Una volta in acqua, andate ancora ad est e verrete ingoiati da una creatura che, causa le bacche, vi sputerà fuori dopo pochi secondi. Raggiungete la parte destra in alto dello schermo e, non appena sarete nell'acqua alta, trattenete il fiato ed immergetevi. Nuotando sott'acqua raggiungerete una caverna: prendete la gemma che vi è custodita, tornate alla superficie e riemergete. Andate poi ad est ancora per due schermi e vi troverete di fronte ad un crepaccio; salite sull'albero, che si spezzerà sotto il vostro peso permettendovi di passare, ed andate ad est.

Rimarrete imprigionati da una trappola messa da un cacciatore e vi risveglierete nella sua gabbia. Parlate con il cacciatore e, quando vi si avvicina, gettategli addosso le spore e prendetegli la chiave. Uscite dalla gabbia, senza dimenticare di prendere la corda che giace su di un masso, quindi andate a nord (facendo attenzione a non avvicinarvi al bordo del burrone) e ad ovest per due schermi.

Risalite con cautela sul tronco e strisciate fino a metà, poi legate la corda e calatevi nel crepaccio. Una volta giunti alla fine della corda, cominciate ad ondeggiare e mollate la presa (con il tasto «F6») solo dopo che il mostro ha cercato di afferrarvi per due volte. Entrate nella caverna, usate la gemma per farvi luce, ed andate a ovest fino a quando cadrete in un buco. Riprendete la gemma, che vi sarà caduta di mano, ed andate all'estremità sud-est dello schermo, facendo attenzione a non farvi colpire dagli strani omini rosa asserragliati sui macigni.

Dopo aver parlato con il capo della tribù; digitate la parola («WORD») e scendete nel passaggio. Nella caverna, mettetevi la gemma in bocca ed andate a sud fino in fondo, poi ad est, sud, ovest, sud ed est per due schermi. Una volta giunti alla cascata, andate ad est, entrate nella caverna ad est ed infilatevi nel gorgo. Verrete scaraventati attraverso un buco: andate ad est, soffiate nel fischietto ed attendete l'arrivo del mostro. Entrate in acqua, andate ad ovest e, quando tornerete ad est, scoprirete che il mostro se n'è andato. Passate attraverso il buco nel muro ed andate a nord. Nascondetevi dietro al cespuglio vicino alla piattaforma; quando vedete che è il momento adatto, uscite ed infilate la tessera magnetica nella fessura. Entrate nell'astronave, premete il tasto di accensione, quello della spinta, quello del decollo e tirate la leva, poi aspettate e premete nuovamente il tasto del decollo e tirate la leva.

La nave è ora diretta all'asteroide di Vohaul; una volta atterrati andate ad est, entrate nell'ascensore e premete il pulsante «3». Uscite, cercate la chiave inglese e rientrate nell'ascensore. Ripetete la stessa operazione per il quarto e quinto piano, prendendo la carta igienica, il tagliavetro, il cestino e l'accendino e facendo attenzione a non farvi baciare dall'alieno. Andate infine al primo piano, tornate alla nave, andate a sud e vi troverete intrappolati da alcune barriere; attendete che il pavimento si sia aperto quasi completamente ed infilate la chiave inglese sulla barriera per liberarvi.

Mettete la carta igienica nel cestino e posate quest'ultimo sul pavimento, poi dategli fuoco con l'accendino; in questo modo attiverete gli estintori automatici. Andate ad est per due schermi e vi troverete faccia a faccia con Vohaul. Avvicinatevi a lui e sarete rimpiccioliti ed imprigionati in un barattolo di vetro! Usate il tagliavetro per uscirne, entrate nel condotto di ventilazione, premete il tasto rosso ed uscitene. Salite sulla tastiera e tirate l'interruttore, poi salite sui tasti e battete la parola «ENLARGE». Rientrate nel barattolo e potrete tornare alle vostre dimensioni primitive. Perquisite Vohaul e prendete il codice, poi esaminate uno degli schermi ed inseritelo. Uscite dalla stanza attraverso il passaggio a nordovest.

Una volta giunti al corridoio, aprite la scatola e prendete la maschera che troverete al suo interno; andate poi ad est ed indossatela. Continuate lungo il corridoio e rompete il tubo. Andate quindi a sud e ad ovest per tre schermi: correte alle capsule di salvataggio, evitando il robot, e premete il bottone; poi dirigetevi ad ovest fino alla porta che conduce ai corridoi tubolari e premete il bottone.

Entrateci, andate a sud e poi ancora ad ovest per tre schermi: entrate nella capsula che avete aperto, premete il tasto di lancio ed attendete. Quindi, esaminate l'interno della capsula, aprite la camera interna ed entrate: con quest'ultima mossa avete finalmente risolto «Space Quest II»!

Software Express

Le idee veramente nuove nel settore dei videogiochi sono davvero poche: nella maggior parte dei casi, anche i programmi più recenti e riusciti si ispirano a qualche antica consolle da bar. Anche «Blasteroids» non fa eccezione, trattandosi di una versione riammodernata ed ultra veloce del classico «Asteroids» dell'Atari, come il nome lascia facilmente intuire.

BLASTEROIDS

Se l'idea di base non è tra le più nuove, non ci si può comunque lamentare per quanto riguarda la qualità del gioco: i programmatori della Image Works hanno portato a termine un ottimo lavoro di conversione, ed i numerosi aficionados della versione originale faranno salti di gioia di fronte alla varietà di livelli e di nemici da fronteggiare.
Lo scopo consiste nel polverizzare gli asteroidi vaganti in vari settori dello spazio; una volta eliminati tutti i meteoriti di un settore, apparirà un portale che vi permetterà di accedere al livello successivo. Ovviamente, oltre che evitare la collisione con i detriti, dovrete impegnarvi per annientare tutte le astronavi aliene che regolarmente cercheranno di abbattervi. Potete variare il tipo di astronave a vostra disposizione premendo il pulsante mentre tirate indietro la leva del joystick: i tre scafi a disposizione presentano caratteristiche diverse, privilegiando rispettivamente la potenza di fuoco, la velocità o la resistenza ai colpi nemici.
Come d'obbligo, potete modificare le caratteristiche della vostra astronave raccogliendo i vari oggetti-bonus che appaiono casualmente sullo schermo. Una volta terminati tutti i settori appartenenti ad un livello di gioco, dovrete fronteggiare un grosso alieno verde e disgustoso chiamato Mukor, che vi darà del filo da torcere.
La grafica è di buon livello: le immagini che fungono da sfondo per i vari schermi sono digitalizzate, e l'animazione è discretamente fluida e veloce. Anche la colonna sonora non è male, anche se alla lunga finisce con lo stordire il giocatore incauto che non si premura di abbassare il volume del proprio monitor per tempo.

HUMAN KILLING MACHINE

La «macchina assassina umana» del titolo di questo programma della US Gold è Kwon, un lottatore dalle presunte origini asiatiche che si aggira per il mondo fronteggiando avversari del genere più disparato.
Calandovi nei suoi succinti panni, dovrete affrontare una serie di personaggi tristemente stereotipati (Igor, il soldato russo armato di fucile; Helga, la fraulein tedesca; o, ancora, il bevitore di birra Hans) sullo sfondo di paesaggi tipici della loro nazione di appartenenza.
Gli avversari possono dare del filo da torcere anche agli appassionati di questo genere di gioco, e grafica ed animazione sono all'altezza degli standard qualitativi ai quali il pubblico di Amiga è ormai abituato; è dal punto di vista della varietà che «Human Killing Machine» si rivela più carente.

PRISON

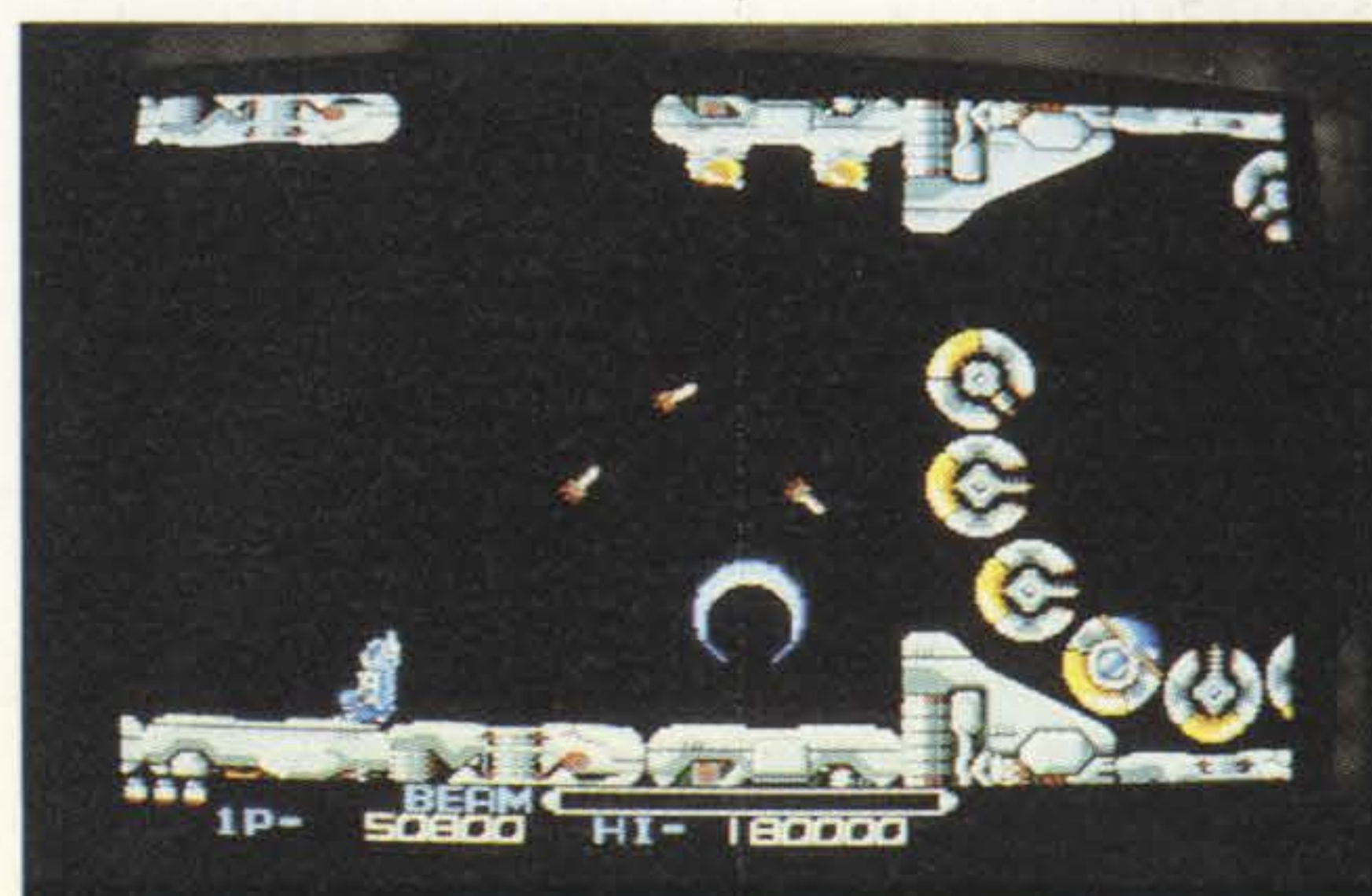
A prima vista, questo «Prison» (Chrysalis Software) colpisce immediatamente per la sua somiglianza con l'ormai classico arcade-adventure della Psygnosis «Barbarian». Si tratta di un paragone molto calzante perché, oltre che l'aspetto grafico, i due giochi hanno molto in comune anche dal punto di vista della vicenda. In «Prison» il giocatore comanda un muscoloso personaggio il cui scopo è riuscire a fuggire dal pianeta-prigione sul quale è intrappolato. Inizialmente siete armati solo dei vostri pugni e calci e della vostra intuizione, ma lungo il percorso troverete svariati oggetti che vi aiuteranno a sopravvivere alle insidie ed a superare gli ostacoli. La parte superiore dello schermo mostra il personaggio e l'ambiente circostante, quella inferiore una specie di schermo di controllo che visualizza il punteggio, la forza rimasta e gli oggetti trasportati, oltre che i comandi disponibili. Una caratteristica molto inconsueta ma decisamente utile è rappresentata dalla possibilità di selezionare la lingua con la quale il programma si esprime, e quindi di poter dialogare con Amiga finalmente anche in italiano, anche se decisamente approssimativo...

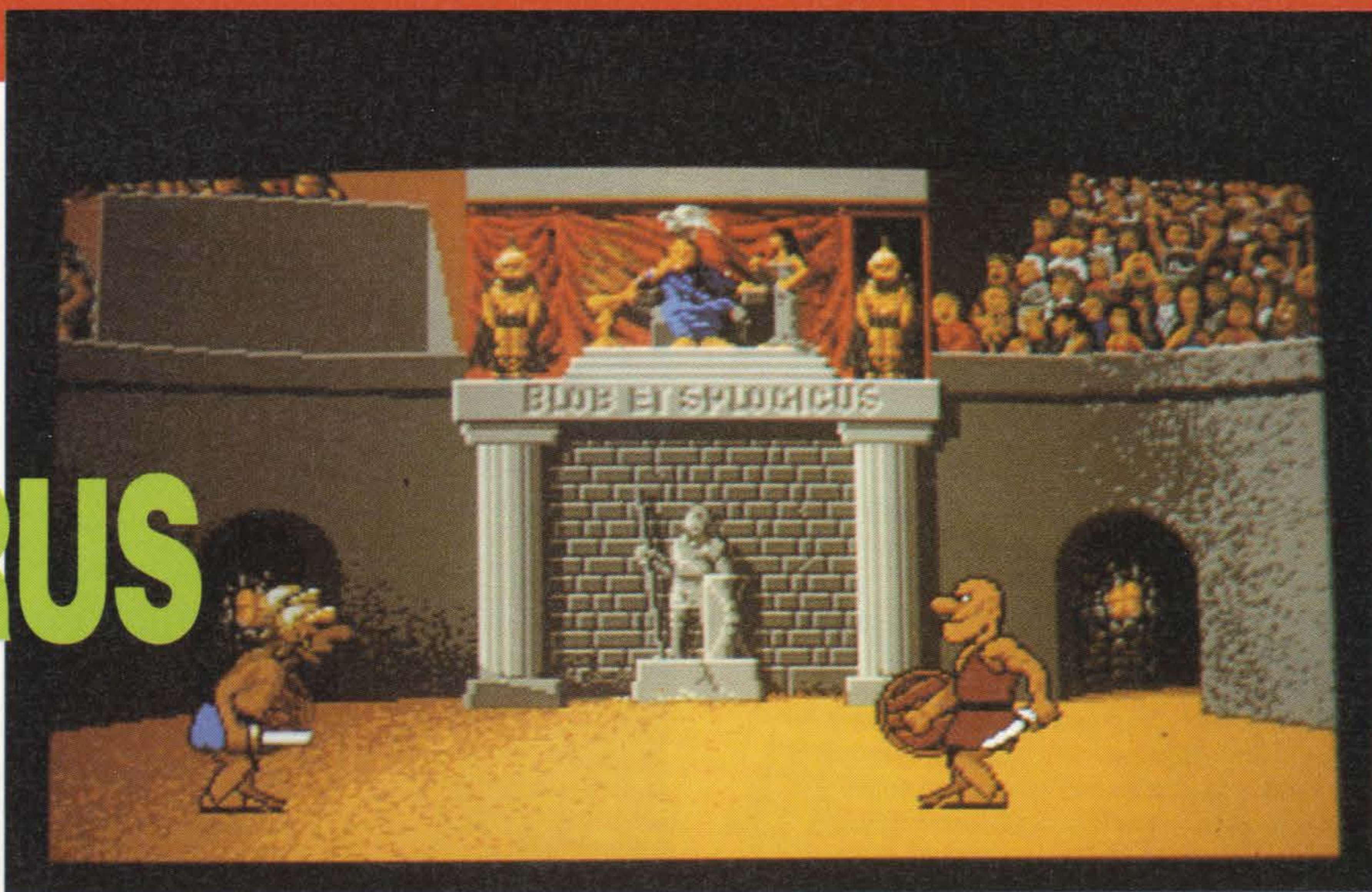
«Prison» è consigliabile soprattutto ai giocatori che, volendo avvicinarsi al genere degli arcade-adventure, desiderano un gioco impegnativo ma non impossibile, come purtroppo spesso è la maggioranza dei giochi di questo tipo.
Vi terrà occupati per parecchio tempo, senza però farvi uscire di senno per l'illogicità dei problemi da risolvere.

FLIGHT SIMULATOR III

Dopo gli attacchi sferrati al re dei simulatori di volo, il «Flight Simulator II», da parte della Electronic Arts con «Interceptor» e della Mirrorsoft con lo splendido «F16 Falcon», ecco finalmente arrivare la prevista reazione della SubLogic.
Questa reazione ha un nome ben preciso: «Flight Simulator III» che significa, in sostanza, un'evoluzione del software precedente; un simulatore, se possibile, ancora più completo ed attraente: grafica migliorata, possibilità di scelta del tipo di velivolo, modo di apprendimento (potrete imparare a volare!). Il tutto, ancora una volta, in linea con la filosofia di Amiga; questo significa menu a discesa ed immediatezza nello scoprire tutte le potenzialità di questo splendido programma!

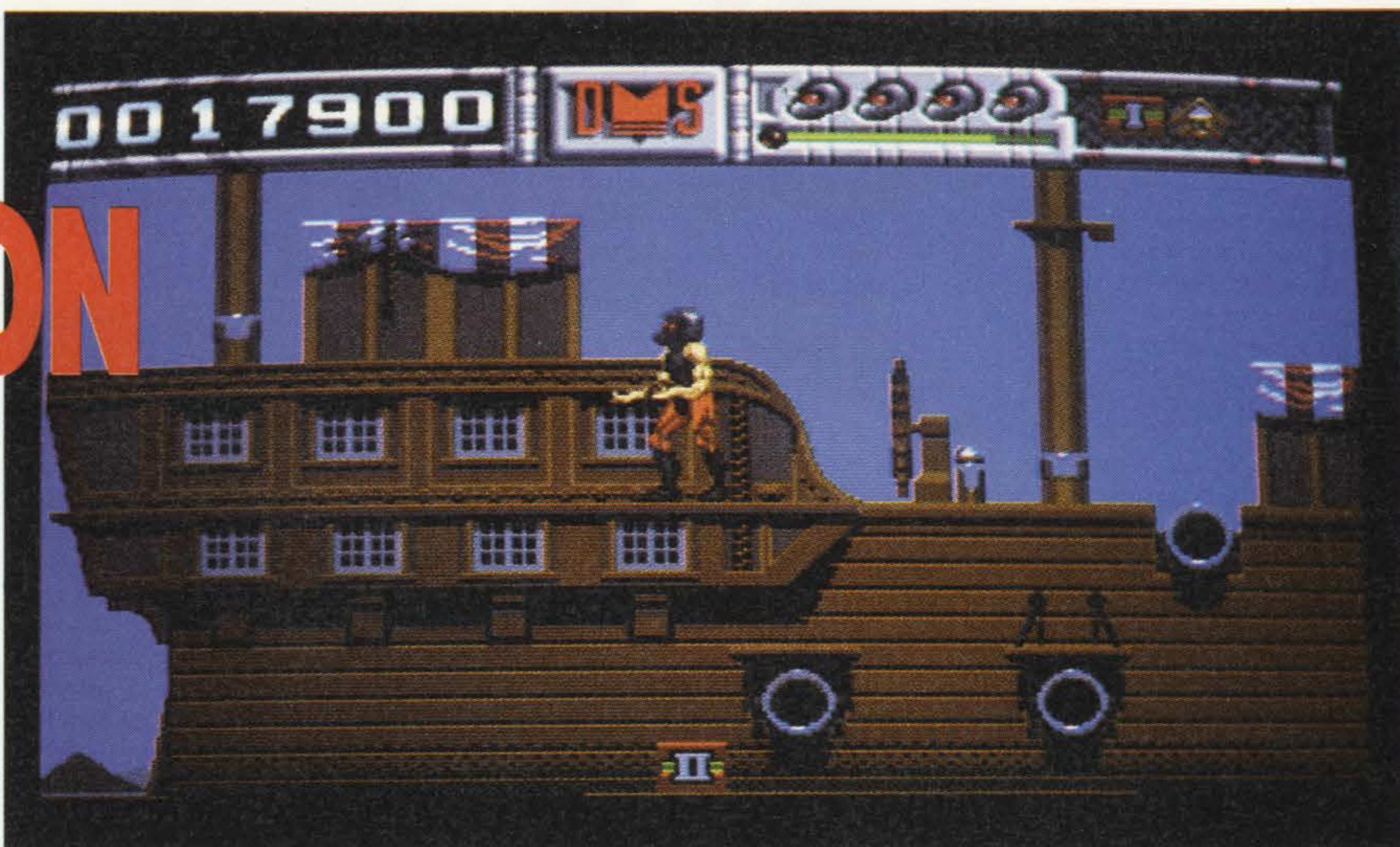
R-TYPE

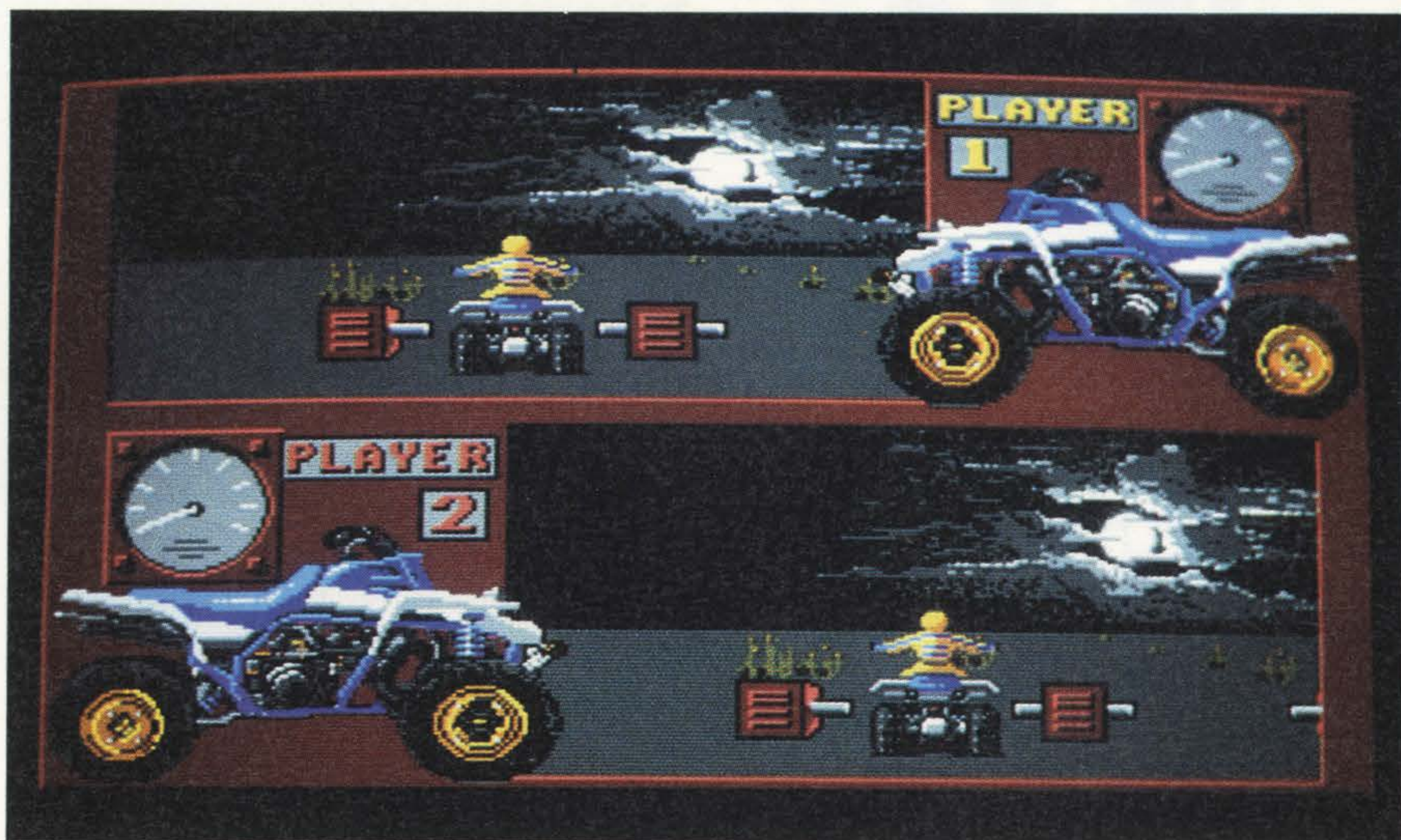
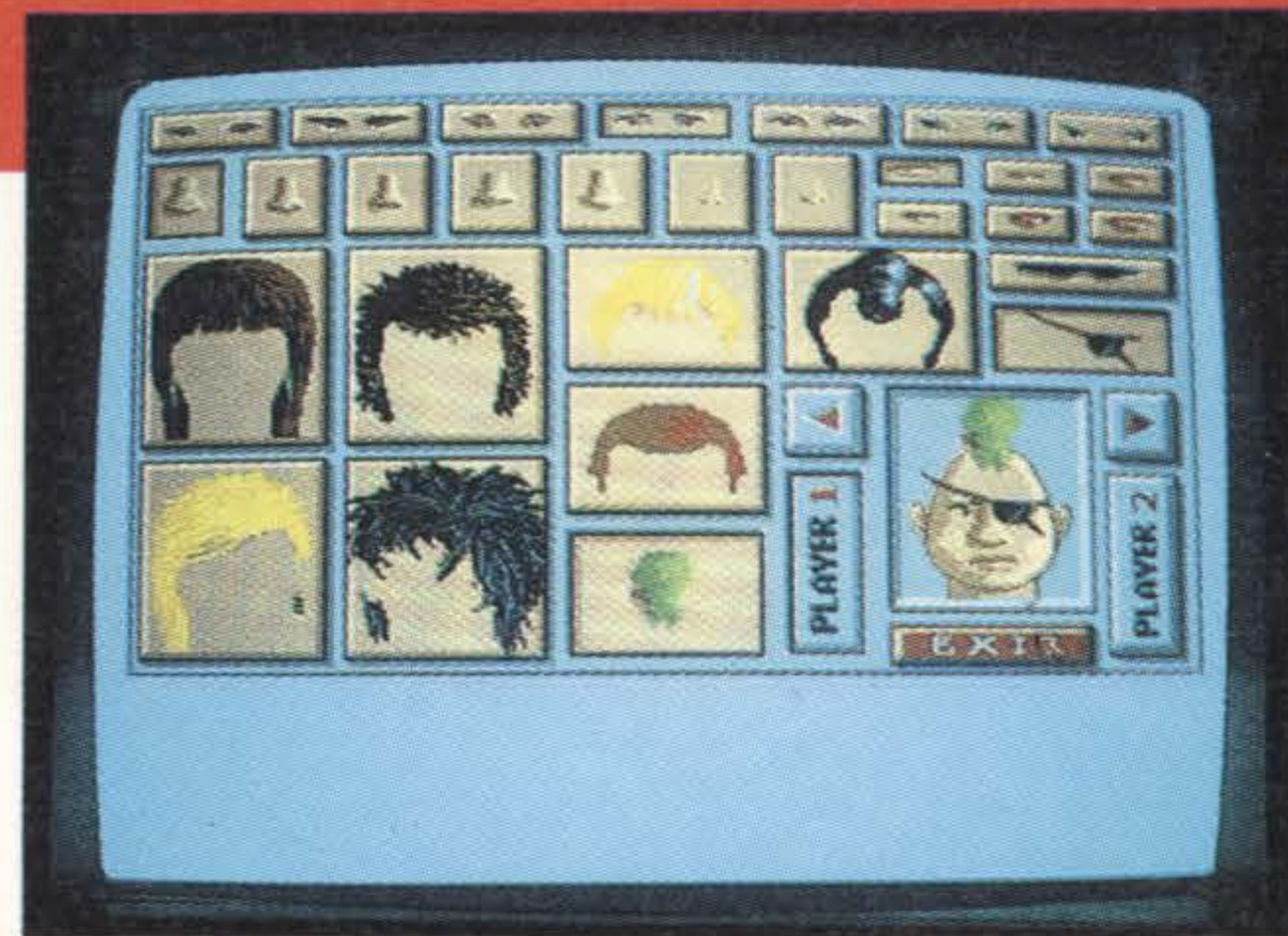
Siamo alle solite: l'impero alieno dei Bydo vuole conquistare la galassia, e voi siete i soli in grado di fermarlo. Ai comandi di un'astronave R-9 dovete annientare i nemici che incontrerete viaggiando lungo la superficie del pianeta alieno. Più a lungo terrete premuto il pulsante del fuoco, più potente sarà il colpo emesso quando lo rilascerete; potrete però aumentare la potenza dell'astronave raccogliendo alcuni oggetti a forma di gioiello che appaiono sullo schermo distruggendo alcuni nemici.
Ci sono otto livelli differenti e, al termine di ognuno di essi, dovrete uccidere un alieno formato gigante per poter passare al successivo: alcuni alieni, per esempio il serpente Insuru, sono relativamente semplici da distruggere. Eliminare invece l'astronave madre del terzo livello o il mostruoso Dobkeradopus, una creatura ripugnante dalla lunga coda, è impresa quasi disperata.
«R-Type» è un'ottima conversione dell'omonimo gioco da bar. A conferma del predominio ormai affermato dei programmatori tedeschi nel campo del software a 16 bit, la casa inglese Electric Dreams, titolare dei diritti, si è rivolta alla software house teutonica Rainbow Arts per realizzare la versione Amiga di questo gioco. E, in effetti, il lavoro è stato svolto con grande impegno: grafica e sonoro sono eccellenti, ed il gioco è una copia fedelissima dell'originale. Se vi piacciono gli «shoot'em-up», dovete assolutamente avere una copia di «R-Type».

I LUDICRUS

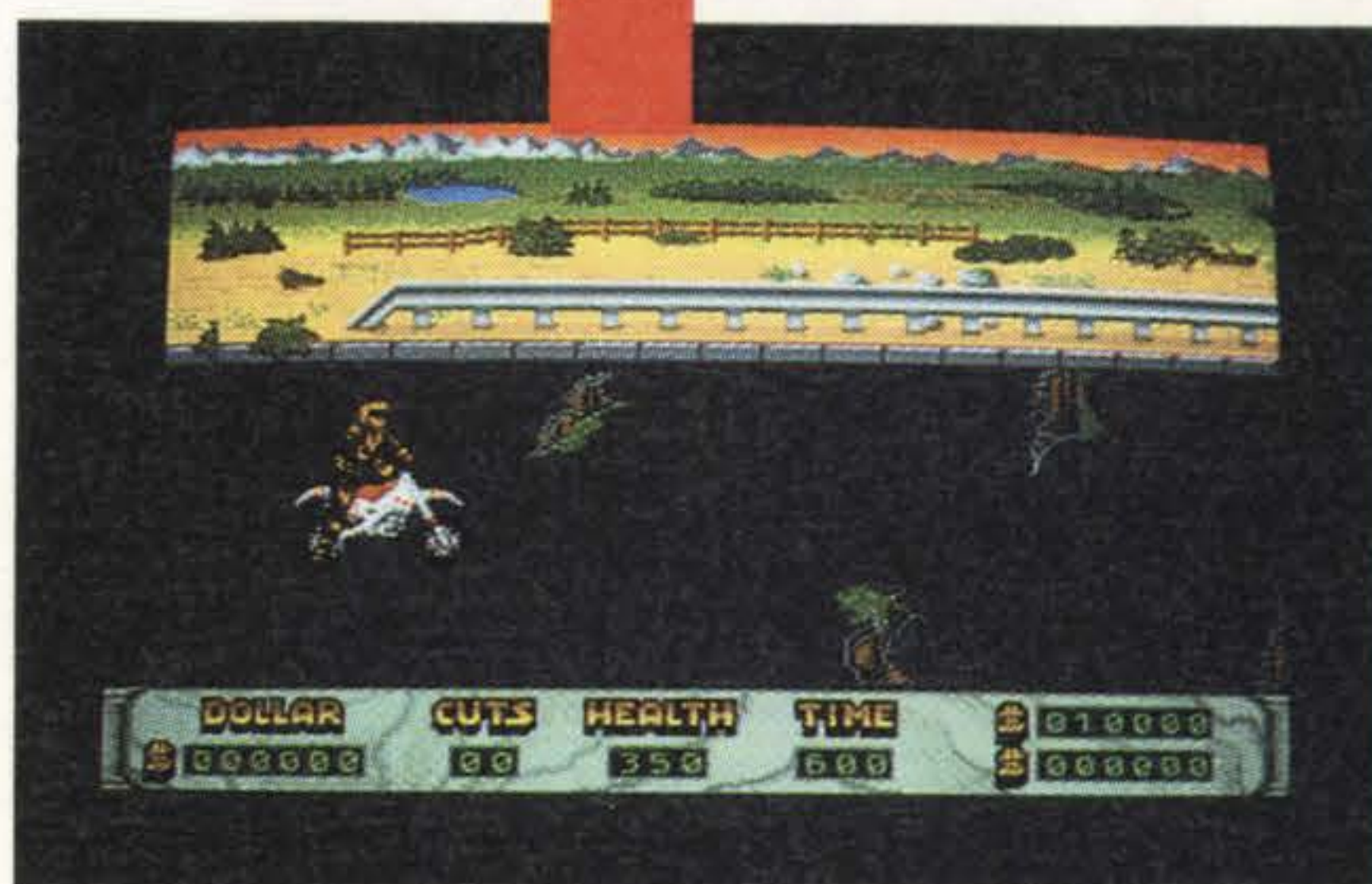
«Barbarian II» ci ha mostrato il lato più violento dei duelli con la spada, con i suoi fiotti di sangue e teste mozzate computerizzati; «I Ludicrus» invece ne rappresenta il lato più comico. Niente muscolosi eroi capelluti: l'ambientazione è ispirata ai duelli dei gladiatori dell'antica Roma, anche se il personaggio da voi impersonato ha ben poco del tipico combattente da arena.
Armati di uno scudo e di una spada, dovrete fronteggiare gli attacchi di tre malintenzionati; i primi due, Herr Liss e Bud Wyzer, sono rozzi energumeni; la terza, Bon D'Age, è una bionda fanciulla dall'aspetto indifeso, ma non per questo meno letale degli altri due.

Il combattimento si svolge nell'arena, sotto lo sguardo dell'imperatore, che alla fine dell'incontro decreterà il successo di uno dei contendenti con il classico metodo del pollice verso. Dopo ogni avversario, potrete rilassarvi (si fa per dire) combattendo contro un leone.
Animazione e grafica sono a livelli da cartone animato, ed il sonoro, comprendente grida e rantoli digitalizzati, non è da meno: durante le prime partite sarete più occupati ad ammirare i movimenti dei personaggi che a difendervi dai loro fendenti.

Unico neo, l'assenza di diversi livelli di gioco: gli avversari da fronteggiare sono sempre diversi e la difficoltà del gioco aumenta progressivamente, ma non ci sono particolari variazioni sul tema.
«I Ludicrus» piacerà sicuramente ai lettori di Asterix, e più in generale agli amanti dei fumetti, per la sua grafica eccellente ed i suoi buffi personaggi. Ogni tanto, in mezzo alla solita violenza della maggior parte dei videogiochi, un po' di umorismo non stona affatto.

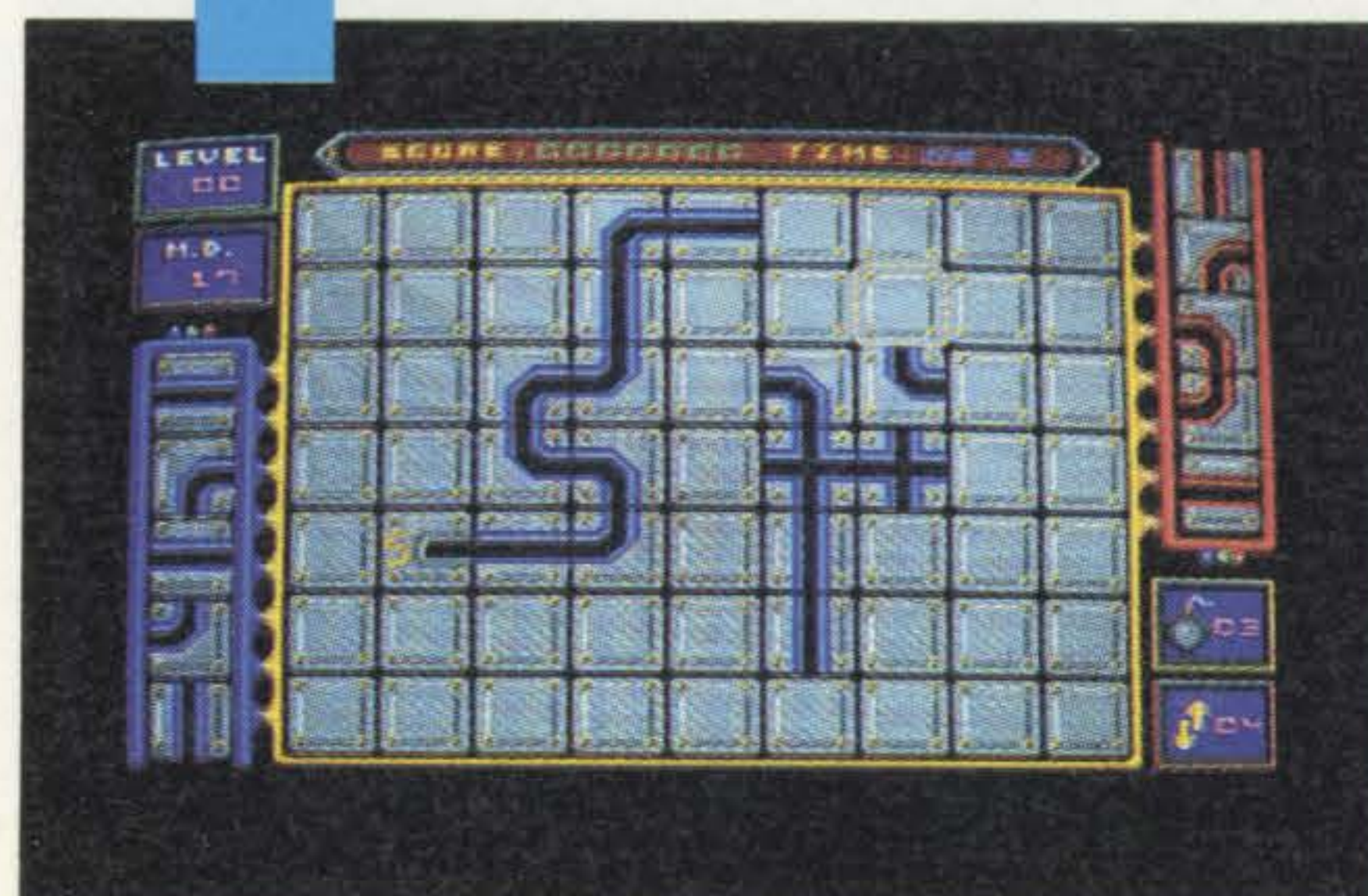
SCORPION

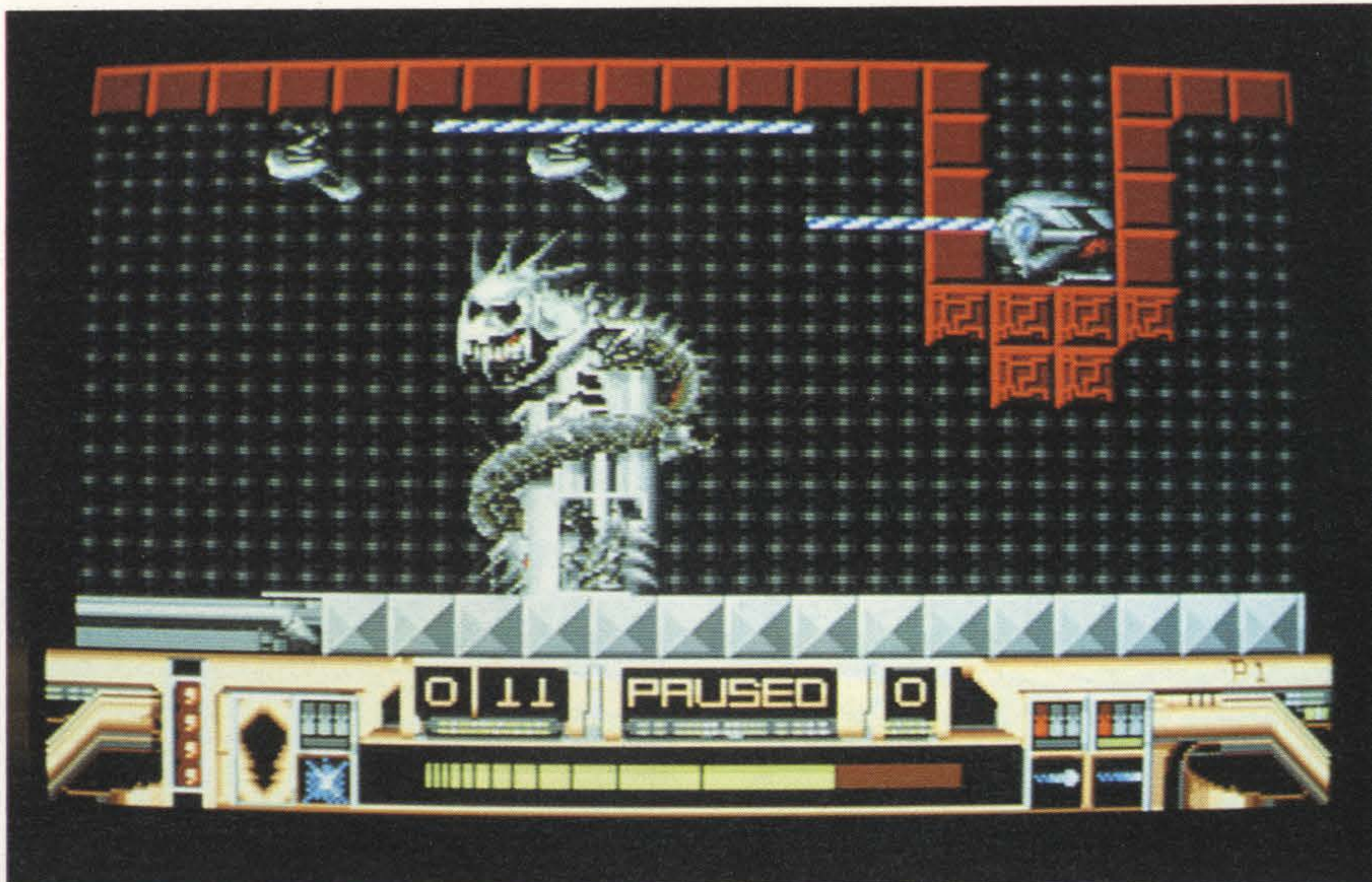
«Scorpion» è un perfetto esempio di programma che non colpisce in maniera particolarmente favorevole ad una prima occhiata, ma che si rivela essere più valido del previsto dopo un esame più accurato.
Ispirato probabilmente al popolare videogioco da bar «Rolling Thunder», vede come protagonista uno strano personaggio vestito di nero dal volto coperto da un casco, che si aggira in uno scenario che scrolla orizzontalmente, raccogliendo oggetti ed armi lungo il percorso ed evitando il contatto con animali ed altri elementi letali.
Niente di particolarmente innovativo o complesso: basta saltare, abbassarsi, evitare i nemici o sparar loro addosso.
La grafica è discreta, anche se le dimensioni degli sprite e dei fondali ricordano più quelle tipiche dei giochi per il Commodore 64.
Non mancano comunque alcuni dettagli divertenti, come ad esempio i personaggi nemici che si trasformano in scheletri dopo essere stati colpiti, prima di scomparire.
«Scorpion» non è un pessimo programma, ma non presenta nessuna caratteristica di rilievo che lo faccia emergere dalla marea di videogiochi di livello medio che affollano il mercato del software Amiga.
Consigliato solo ai fan delle arcade-adventure meno esigenti.

IRON TRACKERS

Il primo approccio è molto positivo: presentazione attraente, buoni effetti sonori ed un divertente metodo di selezione dei giocatori (che permette di inserire, oltre che il nome, anche le caratteristiche somatiche dei partecipanti, costruendole con un apposito menu). Peccato però che questo «Iron Trackers» (prodotto dalla Microids) si riveli essere un semplice gioco di corsa motociclistica, nemmeno poi tanto ben fatto. Lo schermo di gioco è diviso orizzontalmente in due sezioni, permettendo a due giocatori di gareggiare contemporaneamente. Dietro il manubrio di un'avveniristica moto a tre ruote, armata di bazooka e di altri marchingegni, dovete percorrere chilometri attraverso un territorio ostile, cercando di arrivare al traguardo prima dell'avversario; le varie tappe del percorso sono indicate nella mappa del menu principale.
Non c'è da aspettarsi nessuna innovazione da «Iron Trackers»: a meno che non siate follemente innamorati di questo genere di gioco, lasciatelo perdere.

DANGER FREAK

Il lavoro dello stunt-man non è tra i più facili: saltare da un trampolino con la moto, aggrapparsi ad un elicottero da un'auto in corsa, correre con un motoscafo evitando ostacoli di ogni genere... non si tratta certo di una vita riposante: tuttavia è questo il compito che vi attende, una volta inserito nel drive il dischetto di «Danger Freak», della tedesca Rainbow Arts (la stessa casa di «Garrison» e di molti altri dignitosi prodotti).
Ancora una volta, non siamo di fronte ad un capolavoro, ma lo standard qualitativo è comunque abbastanza elevato: lo scrolling orizzontale del campo di gioco è molto fluido, ed animazione e sonoro sono molto ben realizzati.

Sopravvivere non è semplice: il gioco è arduo e richiede allenamento per superare i primi livelli, ma non tanto difficile da scoraggiare i giocatori dopo i primi tentativi.
Oltre ai pericoli rappresentati dagli ostacoli (barriere, bombe, bidoni di benzina fiammeggianti e loschi individui armati di mazze da baseball) bisogna gareggiare contro il tempo: come ogni produttore cinematografico sa bene, sul set il tempo è denaro, ed un buon stunt-man non deve far sprecare metri di pellicola preziosi.
Gli ostacoli non superati aumentano il numero di ferite sul vostro corpo: una volta raggiunta la cifra di otto lesioni, sarete fuori combattimento.
«Danger Freak» è un prodotto ben riuscito, in grado di mettere alla prova i vostri riflessi e di tenervi impegnati per parecchio tempo.

PIPELINE

La palma di «gioco più irritante» del mese deve essere assegnata senza dubbio a «Pipeline». Si tratta infatti di uno di quei giochi che, pur non avendo una grafica particolarmente accattivante o una trama ricca e varia, non si può fare a meno di continuare a giocare per ore, mettendo a dura prova i propri nervi.
Bisogna costruire un tubo il più lungo possibile collegando tra loro i raccordi visualizzati nelle due colonne ai lati dello schermo entro un minuto; trascorso questo tempo, un liquido comincerà a fluire attraverso il tubo, ed un contatore posto in alto a sinistra del campo di gioco inizierà a decrementare. Se il numero raggiunge lo zero prima che il liquido sia giunto al termine del tubo, avete terminato con successo il livello; in caso contrario, «Game Over» e si comincia da capo.
Può sembrare semplice, ma in realtà non lo è affatto: il tempo a disposizione è decisamente esiguo, e con l'aumentare dei livelli aumenta anche la quantità di liquido da far scorrere nel tubo. Non ci sono particolari varianti: il raccordo da collegare si seleziona con il joystick, ed è possibile rimuovere un tratto di tubo collocato erroneamente posizionandoci il cursore e premendo la barra dello spazio.
La grafica è appena sufficiente, e stendiamo un velo di pietoso silenzio sulla parte sonora. Nonostante ciò, «Pipeline» è uno di quei giochi che fanno pronunciare la fatidica frase «ancora una partita e poi basta» per decine di volte, prima di smettere veramente.

JUG

Ogni tanto capita di trovare un gioco che, pur non presentando una trama particolarmente innovativa o un meccanismo del tutto originale, si eleva dalla massa per la grande professionalità con cui è stato realizzato. «Jug», dell'inglese Microdeal, ne è un esempio tipico. Al centro del pianeta vivente Piraeus, un virus ne sta lentamente consumando il cervello: il vostro compito consiste nel raggiungerlo ed eliminarlo, attraversando le profondità del pianeta e distruggendo le creature che vi sbarrano la strada. Il veicolo a vostra disposizione, il «Jug» del titolo, somiglia più ad un insetto, una pulce metallica per la precisione, che ad un'astronave. Potrete aumentare l'armamento a vostra disposizione raccogliendo gli oggetti disseminati lungo il percorso.
La grafica è curata fin nei minimi dettagli, a partire dagli schermi introduttivi, e l'animazione è rapidissima; anche la parte sonora è all'altezza del resto. Il livello di gioco, infine, è dosato al punto giusto: non troppo difficile, in modo da non scoraggiare i giocatori e da invogliarli a continuare, ma decisamente non semplice.
«Jug» probabilmente non otterrà un successo strepitoso, causa la sua scarsa originalità, ed è un peccato: i lavori di questo livello meriterebbero un riconoscimento adeguato.

SLIP STREAM

A tutta prima, sembra di avere a che fare con un programma di quelli che lasciano il segno: presentazione ed accompagnamento musicale di ottimo livello, un inizio promettente e poi... la delusione: «Slip Stream» non è altro che un ennesimo «shoot'em-up» visto in prospettiva, privo di qualsiasi caratteristica degna di rilievo e piuttosto mediocre.
Ai comandi di un'astronave dovete volare lungo una striscia di percorso apparentemente sospesa in aria, lungo la quale sono disseminate piramidi, parallelepipedi ed altri ostacoli più o meno geometrici da evitare. Immancabili, ovviamente, le astronavi nemiche da abbattere prima che esse facciano altrettanto con voi.
La grafica non è male, ma l'animazione lascia parecchio a desiderare: lo scrolling avviene a scatti, rendendo molto difficile manovrare e calcolare le distanze. Gli sprite non sono molto curati, ed anche la scelta dei colori non è tra le più indovinate, a nostro parere.
Chi volesse provare l'ebbrezza del volo, farebbe meglio ad orientarsi su giochi come «F/A 18 Interceptor», o anche «G.B. Air Rally»: questo «Slip Stream» non convince affatto. Un passo falso, da parte della MicroDeal, produttrice del programma.

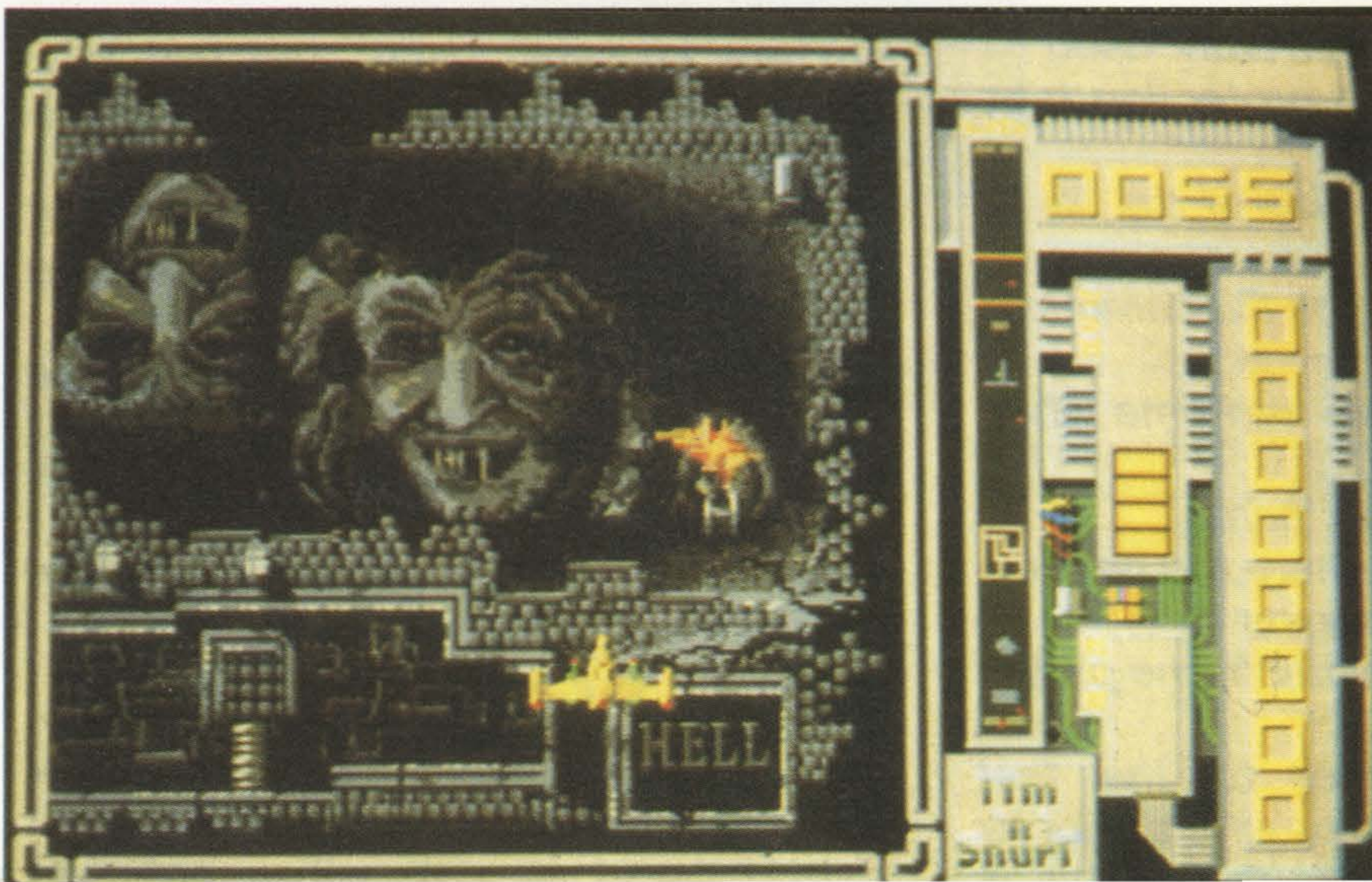
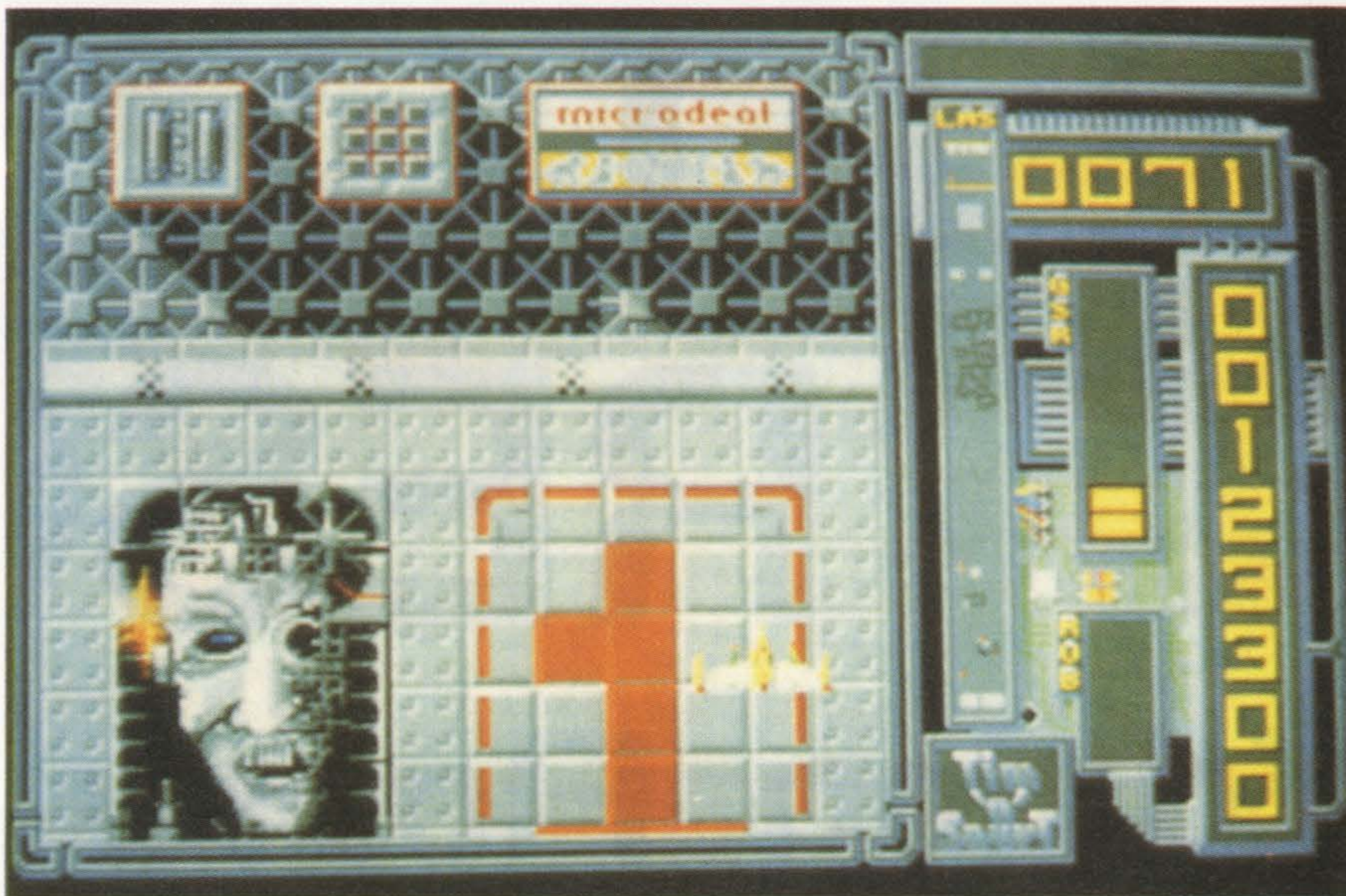
WIZARD CASTLE

Classico multischermo in cui il personaggio principale, una sorta di piccolo uomo primitivo, deve riuscire ad arrivare al castello dello stregone. Naturalmente sarete voi a guidarlo attraverso i numerosi schermi (che vengono caricati ogni santa volta dal dischetto...) tenendo sempre d'occhio il tempo (in basso a destra) rimastovi per poter accedere al quadro successivo. Come è d'uopo in questo genere di giochi, troverete parecchi oggetti in giro: le statuette e le sfere blu aumenteranno il vostro punteggio; gli orologi, il tempo a disposizione. Incontrerete svariati ostacoli, alcuni dei quali in terra, altri per aria: in entrambi i casi, l'unica maniera per aprirsi la strada è di uccidere gli animaletti con i vostri micidiali pugni. Appena iniziato il gioco ad esempio, vi verranno addosso dei pappagalli: non tentate di saltare perché tanto non potete, ma provate a stenderli con un pugno! Arriverà, ad infastidirvi, persino il protagonista di Pac-Man con una sigaretta in bocca. Ogni volta che sarete colpito da un animale o da un oggetto perderete una vita ma, fortunatamente, troverete in giro dei cuoricini lampeggianti che ve ne aggiungeranno una. Usate le scale per andare a raccogliere i vari oggetti, ma anche per sfuggire agli uccellini rompiscatole.

BALLISTIX

Gli sport del futuro sembrano essere fonte di ispirazione di parecchi videogiochi: dopo «Speedball», ecco che la Psygnosis propone una nuova sfida all'ultimo sangue a base di sfere rimbalzanti.
«Ballistix» infatti si potrebbe definire la versione post-atomica del tradizionale calcio: anche qui lo scopo è gettare una palla nella porta avversaria, con la differenza che, invece che i piedi, i giocatori devono usare altre sfere, lanciate in modo da colpire la palla e dirigerne gli spostamenti, ostacolandosi a vicenda e cercando contemporaneamente di colpire i bonus che appaiono casualmente sul terreno. Ai bordi del campo, una serie di inquietanti teschi e mostri di ogni genere segue lo svolgimento della partita: sarà così anche il pubblico dei tifosi di casa nostra, dopo una catastrofe nucleare?
Scherzi a parte, «Ballistix» è un gioco molto frenetico e divertente, specialmente se giocato in due. La grafica ed il sonoro non vengono meno agli elevati standard qualitativi che contraddistinguono i giochi targati Psygnosis, e la varietà di gioco (oltre 130 livelli diversi) dovrebbe accontentare anche i giocatori più incalliti.

GOLD RUNNER II

Il primo «Goldrunner» aveva riscosso un discreto successo circa un anno fa; successo meritato, visto che si trattava di uno tra i migliori shoot 'em-up disponibili per Amiga in quel periodo. La Microdeal ha quindi pensato bene di produrne un seguito, che ricalca molto da vicino l'originale, aggiungendo la possibilità di caricare differenti scenari di gioco da disco.
«Goldrunner II» non richiede particolari doti di intuizione: basta afferrare il joystick e polverizzare tutto quello che vedete muoversi sullo schermo, avendo cura nel contempo di non fracassare la vostra astronave contro gli ostacoli. Il piano di gioco vero e proprio occupa solo la metà sinistra dello schermo, e scrolla verticalmente nelle due direzioni. Grafica e sonoro sono molto curati, ma il gioco non appare particolarmente innovativo: a garantire a «Goldrunner II» un buon successo dovrebbe essere la presenza dei «data disk» aggiuntivi disponibili sul mercato, che permetteranno ai possessori del gioco di cimentarsi in missioni sempre diverse ed impegnative.
Il genere degli shoot 'em-up è stato ultimamente trascurato dalle software house, che preferiscono produrre giochi più complessi ed articolati. Ogni tanto però fa bene sfogarsi e annientare qualche dozzina di alieni: «Goldrunner II» non deluderà!

Arriva Deluxe Paint III

La nuova release del pacchetto grafico più famoso consente, oltre che il disegno, l'animazione. Tutti i piccoli difetti della versione precedente sono stati corretti, e le lacune colmate.

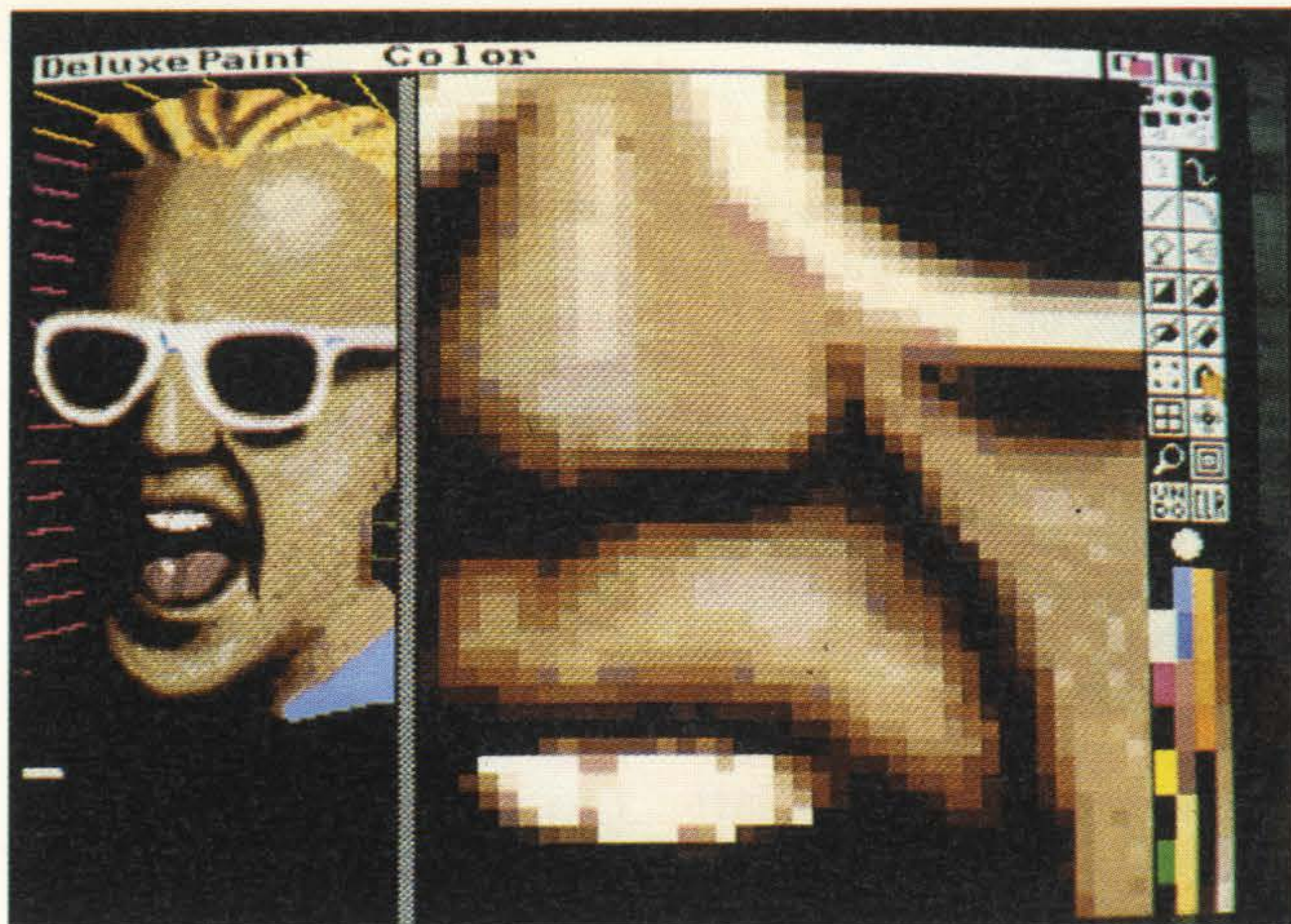
di GIANCARLO CAIRELLA

Un'indagine statistica svolta tra i possessori di Amiga negli Usa ha rivelato che il programma applicativo più diffuso è il celebre «Deluxe Paint» della Electronic Arts.

I motivi di questo meritato successo sono molti, ed indubbiamente ha inciso positivamente anche il fatto di essere stato uno tra i primissimi software grafici disponibili per questo computer: ma, essenzialmente, le ragioni di un'accoglienza così calorosa presso il pubblico sono da attribuire soprattutto all'eccezionale qualità del programma che, a distanza di anni, è stata eguagliata da pochissimi concorrenti.

Era inevitabile che, per tenersi al passo con i tempi e con l'agguerrita concorrenza, costituita da eccellenti programmi quali il «Photon Paint II» o il «Digipaint», l'Electronic Arts decidesse di distribuire una nuova release aggiornata e migliorata del lavoro suo più riuscito. Ed ora, grazie agli sforzi del programmatore Dan Silva, ha recentemente iniziato la distribuzione sul mercato statunitense dell'attesissimo «Deluxe Paint III».

Nella nuova versione, tutti i piccoli difetti di «DP2» (per brevità abbiamo così ribattezzato «Deluxe Paint») sono stati corretti, e le lacune colmate. «DP3» supporta ora il modo Extra Halfbrite, che consente l'utilizzo di 64 colori contemporaneamente, e l'overscan, arrivando a visualizzare sullo schermo una pagina grafica di 704x408 punti (nella versione americana); la dimensione massima della pagina grafica gestita in memoria è ora di 1008 x 1024.

Sono stati inoltre resi più semplici l'utilizzo delle funzioni di prospettiva, la gestione dei brush delle funzioni di fill e di stampa. Infine, è stata aggiunta ex-

La funzione di ingrandimento (magnify) permette ora di attivare contemporaneamente altre opzioni.

novo una funzione di animazione veramente completa, che fa di «DP3» il pacchetto grafico più completo ed avanzato attualmente disponibile per Amiga. Esaminiamo ora in dettaglio tutte le novità.

PIÙ FACILE DA USARE

Sono state corrette due idiosincrasie presenti nella versione precedente. Il requester per il caricamento ed il salvataggio dei file su disco permette ora di selezionare il device al quale accedere, mentre in precedenza esso era settato di default come «Df1:», cosa che complicava notevolmente la vita ai possessori di Amiga dotati di hard-disk o di singolo drive.

«DP2», inoltre, manteneva una copia di sicurezza dell'immagine durante la fase di salvataggio, denominata «Backup.pic»: questa caratteristica, molto scomoda nei casi in cui lo spazio disponibile sul disco è esiguo, è ora disattivabile tramite un apposito gadget.

È stato anche definitivamente eliminato il più grave bug di «DP2»; in precedenza, infatti, il programma andava in Guru Meditation se nella directory «fonts:» del dischetto di sistema era presente un numero di font così elevato da non poter essere contenuto nell'apposito menu a discesa. Il problema è stato risolto con l'adozione di una speciale finestra. Inoltre, è possibile ora caricare font presenti in qualsiasi directory, e non solo in quella del disco «SYS:», come in precedenza.

LE NOVITÀ

I menu di «DP3» mostrano numerose nuove opzioni inedite; ma anche la maggior parte delle opzioni pre-esistenti in «DP2» sono state modificate e migliorate, soprattutto sotto il profilo della velocità di esecuzione.

La funzione di «Page Size» supporta adesso anche il modo overscan: ed infatti è ora possibile, rimuovendo la barra dei menu, disegnare direttamente anche sui bordi dello schermo, precedentemente inaccessibili.

L'opzione di «Screen Format» supporta ora anche il modo Extra Half-Brite, in bassa risoluzione interlacciata a 64 colori.

Il menu «Brush» comprende una nuova opzione «Edge», che aggiunge automaticamente un contorno, sottile un pixel, di un colore a scelta, a qualsiasi brush: una funzione molto utile nel caso sia necessario farla risaltare meglio su uno sfondo colorato non uniformemente.

È stata migliorata anche la gestione del posizionamento delle brush sullo schermo, tramite nuovi comandi diretti da tastiera (Alt-X, Alt-Y e Alt-Z).

L'aggiunta del nuovo modo Half-Brite si riflette su numerose opzioni: nel menu «Mode», ad esempio, è presente una funzione «HBrite» che sfuma i colori, dimezzandone il valore di luminosità. In unione alla funzione di «Smooth», questa opzione permette di creare sfumature ed ombre molto suggestive. Anche la funzione «Gradient» fa uso della superiore gamma di tonalità del modo Half-Brite.

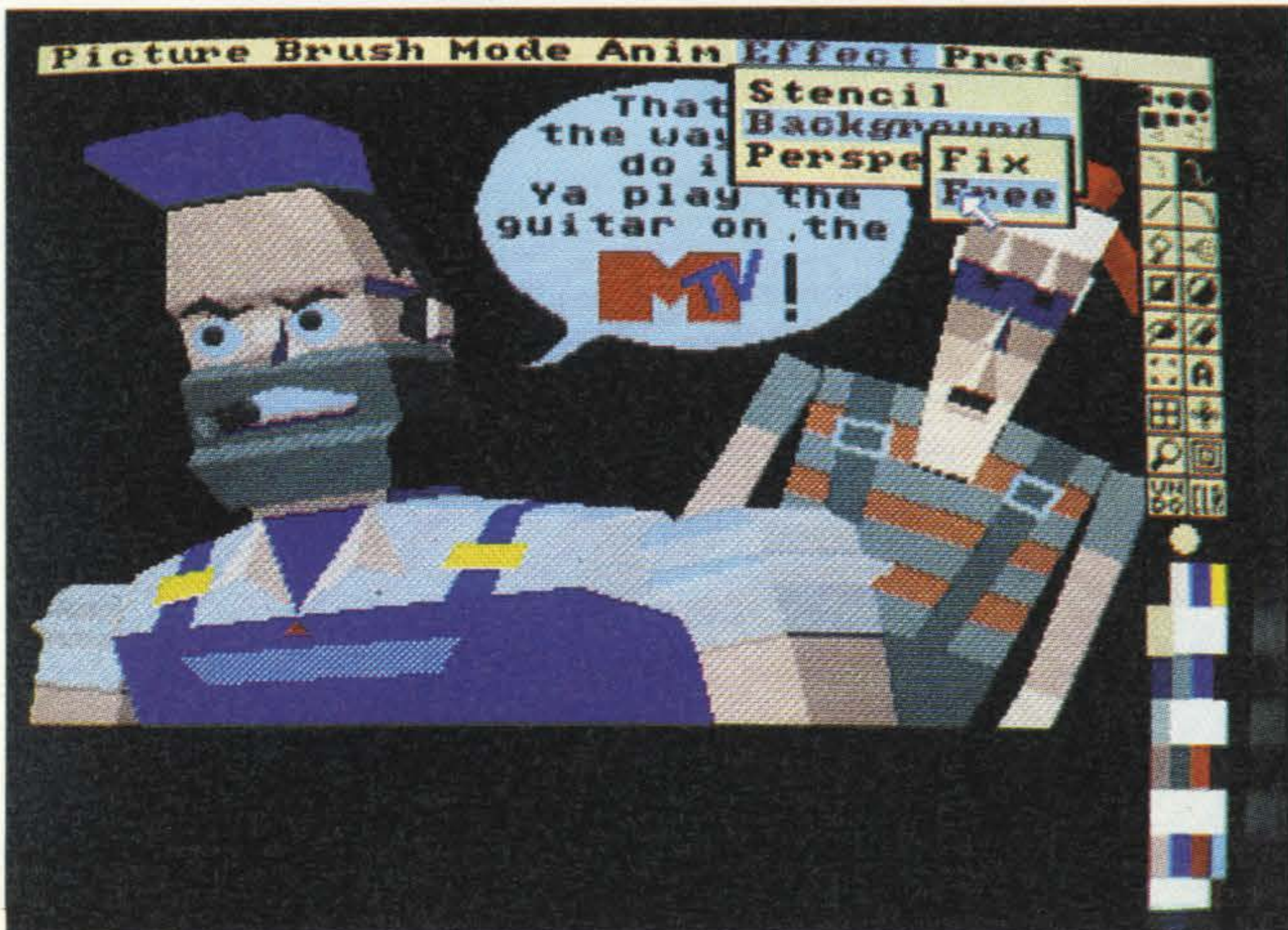
Enormemente semplificata risulta ora la gestione della prospettiva, uno dei punti dolenti di «DP2», causa l'eccessiva macchinosità dei comandi. La funzione di «AutoGrid» visualizza ora una griglia per lo spostamento e la visualizzazione prospettica delle brush. Si può adesso decidere se basare la prospettiva in relazione ad una brush: in questo modo gli spostamenti sugli assi non si basano più su valori assoluti, ma sono calcolati in relazione alla posizione ed all'angolo della brush selezionata. Gli incrementi degli angoli per le rotazioni non sono più fissi e possono essere decisi dall'utente.

La pressione del tasto Control permette di fissare temporaneamente l'asse delle Y, in modo da potervicisi spostare con il mouse senza variare la prospettiva.

LE BRUSH

Gran parte delle migliorie apportate a «DP3» ri-

La scala dell'ingrandimento può essere aumentata o diminuita premendo i tasti "<" e ">" (minore e maggiore).

Rispetto alla versione precedente, i menu di «Deluxe Paint III» sono più numerosi e molto più completi.

Grazie alla possibilità di selezionare un colore trasparente come sfondo, è ora molto più semplice manipolare le brush.

BRUSH COMMANDS

Key	Command
F1	MATTE TRANS BKG
F2	COLOR
F3	REPLACE NO TRANS BKG
F4	SMEAR
F5	SHADE
F6	BLEND
F7	CYCLE
-	BRUSH SMALLER
=	BRUSH LARGER
Z	STRETCH
h	HALF
H	DOUBLE
x	FLIP HORIZ.
y	FLIP VERT.
z	ROTATE 90 DEG.
a	AIR BSH
A	SIZE AIR BRUSH
b	GRAB CUSTOM BRUSH
B	RESTORE CUSTOM BSH
o	UNFILLED CIR
C	FILLED CIR
d	FREEHAND DRAW
D	FREE DRAW W/1 pixel BSH
e	UNFILLED ELP
E	FILLED ELP
f	FILL
F	FILL REQUESTER
g	GRID
G	GRID START AT CURRENT POS.
J	SPARE PAGE
k	CLEAR
m	PALETTE REQ.
q	CURVE
r	UNFILLED RECT
R	FILLED RECT
s	DRAW W/DOTTED LINE
t	TEXT
u	UNDO
v	LINE
>	ZOOM IN (MAG)
<	ZOOM OUT "
,	PICK COLOR
.	1 pixel BSH
[ ]	STEP THRU COLORS
/	TOGGLE SYM

SPECIAL KEYS

F8 TOGGLE CUR ARROW
F9 TOGGLE MENU BAR
F10 TOGGLE MENU ALL
CURSERS SCROLL SCREEN
n CENTER ARROW UNDER CUR
SFT CONSTRAIN LINE/SHAPE
CTRL LEAVE MULTIPLE IMMAGES
CTRLa MEMORY CHECK
TAB CYCLE COLORS
SPACE ABORT CURRENT CMMD
S SHOW PAGE
TILDE TOGGLE STENCIL

PERSPECTIVE CONTROLS
< SHIFT FOR SPECIFIC ANGLE >

AXIS

Z	7 ROTATE	8 COUNTER ROTATE	9 RESET SH=FIX
Y	4 ROTATE	5 COUNTER ROTATE	6 RESET SH=FIX
X	1 ROTATE	2 COUNTER ROTATE	3 RESET SH=FIX
	0 RESET		.
	-	ENTER PERSPECTIVE MODE	

Questo specchio riassuntivo comprende tutti i comandi di «Deluxe Paint II» digitabili da tastiera. Il tastierino numerico a sinistra è dedicato alla gestione della complessa funzione di visualizzazione prospettica.

guardano, come abbiamo visto, la gestione delle brush. È stata migliorata la funzione di «Brush Fill», rendendola più veloce ed efficiente; inoltre è ora possibile modificare automaticamente le dimensioni della brush selezionata, per adattarla all'area da riempire.

La funzione «Wrap», già apparsa in numerosi altri programmi grafici quali il «Photon Paint», permette di proiettare una brush intorno ad una superficie solida o piana definita dall'utente: sfere, coni, cilindri, ellissi o poligoni di qualsiasi forma.

La funzione di «Magnify», già presente in «DP2», consente di ingrandire parti dello schermo. Adesso però è possibile attivarla contemporaneamente ad una qualsiasi altra funzione grafica, come ad esempio il tracciamento di linee o poligoni: l'ingrandimento consentirà di posizionare con maggior accuratezza i punti da disegnare.

La gestione dei testi è stata migliorata grazie all'adozione di particolari font multicolori, denominati «ColorFont», la cui gestione è affidata ad un programma denominato «ColorText».

La visualizzazione prospettica di una brush è ora molto più rapida e facile da realizzare.

IL MENU ANIM

La peculiarità di «DP3» è senza dubbio la possibilità di animare le immagini disegnate.

L'effetto di movimento è creato visualizzando in rapida successione una sequenza di immagini IFF precedentemente disegnate, il cui numero è limitato dalla memoria disponibile. Tenendo presente che per realizzare una sequenza animata visivamente accettabile è necessario visualizzare le immagini alla velocità di almeno 15 al secondo, appare evidente che solo avendo a disposizione parecchi mega di Ram si può sfruttare adeguatamente questa funzione.

«DP3» gestisce però anche il formato ANIM, reso standard nell'ambito del software di animazione Amiga da programmi quali il «VideoScape» dell'Aegis. L'adozione di questo formato permette di gestire un numero decisamente maggiore di immagini (o «frames», come vengono definite in gergo), in quanto non è necessario tenerle tutte in memoria: esso memorizza invece solo le differenze («deltas», sempre in gergo) tra un'immagine e l'altra, aumentando considerevolmente il numero totale di frame visualizzabili.

Grazie all'adozione di questo standard, «DP3» può caricare, visualizzare o modificare qualsiasi file di tipo ANIM creato da «VideoScape».

La realizzazione di un'animazione è semplice: basta selezionare l'opzione «Expanded» del menu «Animation» ed inserire il numero di frame desiderato.

Durante la creazione delle singole immagini si hanno ovviamente a disposizione tutte le funzioni e le potenzialità di «DP3», con l'aggiunta di nuove opzioni specificamente dedicate alla gestione dei movimenti. La funzione di «Move», ad esempio, sposta automaticamente un oggetto precedentemente definito da una frame all'altra, inserendo semplicemente le distanze e l'angolo di rotazione; con i gadget «Ease-out» ed «Ease-in» si può aumentare o decrementare la velocità dello spostamento.

Per visualizzare un'animazione durante la fase di editing senza perdere tempo, si può attivare la funzione «Preview», che rappresenta gli oggetti in modo wire-frame (cioè visualizzando solo i contorni dei solidi, per una maggiore rapidità d'elaborazione).

In alternativa, è possibile attivare il modo «Trails», che visualizzerà una frame dopo l'altra senza però cancellare la precedente: parecchio utile per rendersi conto delle differenze tra le singole immagini.

Molto comoda anche la funzione «Cyclic», adatta alla creazione di animazioni da eseguire in loop (senza interruzioni). In questo caso «DP3» esegue automaticamente i calcoli necessari affinché le posizioni degli oggetti nella prima e nell'ultima frame di un'animazione coincidano perfettamente, per

(Segue a pag. 33)

Fai da te il tuo videogame!

Giocare i giochi più complicati e famosi è indubbiamente entusiasmante. Ma vuoi mettere la soddisfazione di creare da sé un proprio game?

di PAOLO COLOMBO

La versione originaria di «Shoot'em up construction kit» (S.E.U.C.K. per gli amici; in pratica, un «generatore» di giochi) per Commodore 64 ebbe un tal successo che tutti si attendeva con una certa urgenza la versione per Amiga, certi che avrebbe bissato l'altissimo indice di gradimento ottenuto a suo tempo. Vero è che quando ci si aspetta troppo è inevitabile restare delusi, ma questo «S.E.U. C.K.» per Amiga, prodotto da Outlaw, non è esattamente, alla resa dei conti, quello che speravamo (e che tutto lasciava ragionevolmente sperare).

Intendiamoci, non che sia un programma brutto, ma come non avvertire la mancanza di opzioni, non notare la grafica poco accurata? Non si possono chiudere gli occhi in presenza di alcuni bug (ma forse a questo si ovvierà con la versione definitiva, visto che quella da noi provata è una prerelease) e non vedere i movimenti imperfetti. Da Amiga si doveva, insomma, spremere molto di più, visto che ci troviamo di fronte a poco più che una traduzione del vecchio «S.E.U.C.K.» dei bei tempi!

Quanto affermato sopra per serietà professionale, nulla vuol togliere comunque a ciò che il programma può offrire, se usato con perizia: divertimento, ed anche motivo d'orgoglio, visto che i giochi generati diventano indipendenti dal programma sorgente: che soddisfazione mostrare agli amici uno «spara-e-fuggi» creato interamente da noi!

Passiamo quindi a vedere insieme le caratteristiche principali, imparando a muoverci tra le opzioni disponibili, senza tuttavia arrivare alla creazione di un gioco vero e proprio, perché questo sarà compito vostro: un compito non particolarmente difficile.

Lo schema rappresenta la posizione degli sprite sullo schermo durante l'editing. L'esagono centrale mostra l'aspetto dello sprite quando il joystick è in posizione centrale; intorno ad esso, le altre posizioni (sinistra, destra, alto, basso, etc.). Per ogni posizione sono definibili due sprite, in modo da creare l'illusione del movimento.

IL CARICAMENTO

Il programma viene caricato tramite una finestra WorkBench incorporata, il che permette di avere altre possibilità di uso precedenti il caricamento del programma stesso, tra cui una finestra CLI.

Se avete voglia di bere qualcosa o di fare uno spuntino, questo è il momento adatto: prima che vengano lette tutte le directory del disco, infatti, la noia vi assalirà irrimediabilmente e la tentazione di andarvene sarà grande...

La vostra pazienza sarà alfine premiata e giungerete alla schermata iniziale, nella quale troviamo il menu principale, che richiama tutti i sottomenu. Scegliendo **Test Game** potremo farci un'idea (come in tutte le cose è necessaria tanta esperienza pratica!) di quali programmi possa generare «S.E.U.C.K.» e noteremo già che l'unico scrolling possibile è quello verticale (anche questo è un problema che rende il generatore meno versatile).

Con **Proper Test** potremo giocare (joystick in porta 2) tenendo conto delle limitazioni imposte al giocatore, mentre con **Cheat Mode** avremo vite infinite.

Torneremo al **Main Menu** premendo il tasto destro del mouse.

METTIAMOCI ALL'OPERA!

Volendo costruire un gioco, la prima operazione da compiere sarà disegnare gli sprite relativi al giocatore ed ai nemici.

Il comando **Edit Sprites** accede a tre sottomenu: il primo, Edit, permette proprio di creare tutti gli sprite che vorremo.

La grata visualizza ogni singolo pixel dello sprite da noi considerato e, con l'ausilio del mouse, potremo (come in «Deluxe Paint») disegnare ciò che vorremo utilizzando la tavolozza di colori sulla destra.

Avremo la possibilità, inoltre, di riempire tutti i pixel di uno stesso colore con il comando **Flood**, di copiare uno sprite al posto di un altro con **Copy** e di cancellare l'ultima modifica con **Undo**. **Mirror** pone lo sprite in maniera speculare, mentre **Slide** lo sposta lungo gli assi cartesiani.

Una volta creato lo sprite, potremo porlo in una qualunque delle caselle disponibili, scegliendola con **Destination**, oppure modificare uno sprite già esistente visualizzandolo con **Sprite**.

L'effetto che otterremo è visibile in alto a destra in grandezza naturale.

Volendo modificare la tavolozza dei colori, non dovremo far altro che scegliere il menu **Edit Colors**, nel quale ci sarà consentito variare in tempo reale i tre colori fondamentali (rosso, verde, blu), ottenendo qualunque combinazione e verificando immediatamente il risultato nello sprite (attenzione a non assegnare allo sprite un colore che possa confondersi con lo sfondo!).

L'ultima opzione, **Erase**, permette di cancellare uno o più sprite dalla memoria.

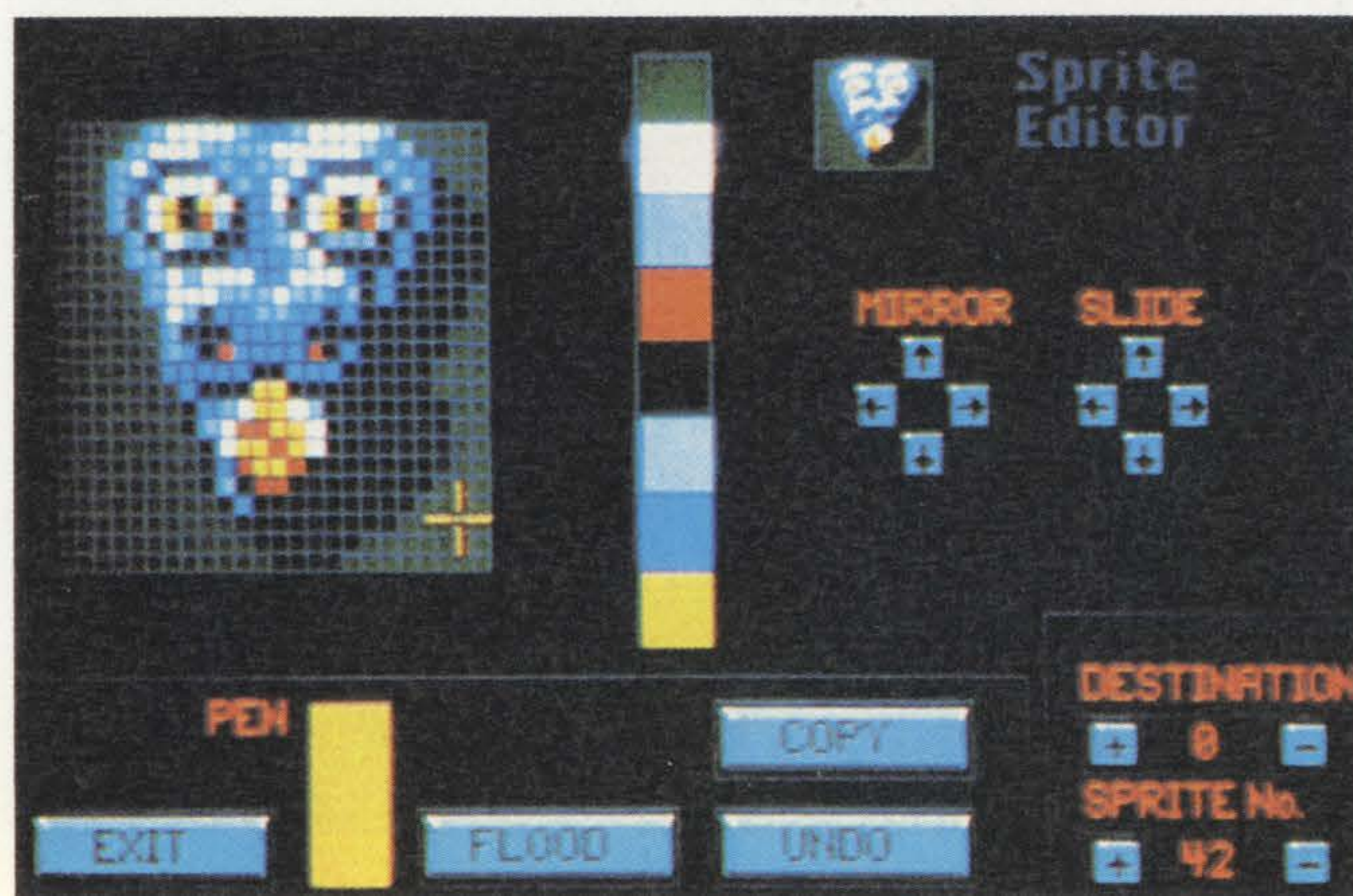
EDIT OBJECTS

Abbiamo appena costruito il nostro sprite; vediamo ora come determinarne i vari movimenti.

La mappa che ci troviamo davanti mostra lo sprite in tutte le posizioni; più precisamente, sullo schermo notiamo diciotto figure divise due a due: ognuna di esse raffigura lo sprite prescelto, nella relativa posizione assunta dal joystick.

Le due figure centrali mostrano perciò l'aspetto dello sprite con il joystick in posizione centrale; intorno ad esse avremo tutte le altre posizioni (destra, sinistra, diagonale destra, etc.), così come si può vedere in fig. 1.

Ogni figura è rappresentata due volte perché si possa farla alternare per creare un effetto di movimento; in questo caso dovremo studiare, per ogni posizione, lo stesso movimento, in maniera da non creare discordanze tra le figure suddette.

Se quindi desideriamo ottenere, per esempio, un'astronave che per ogni movimento assuma una diversa posizione, dovremo disegnare nove astronavi, ciascuna delle quali

raffigurante una posizione, ed assegnarle a nove sprite diversi.

Volendo poi far muovere l'astronave anche nella medesima posizione (creando, ad esempio, una luce lampeggiante sulle ali) le astronavi da disegnare diverranno diciotto.

Il numero raffigurato sotto ogni posizione indica il numero dello sprite.

L'opzione **Delay** consente di definire la velocità dei movimenti: potremo selezionare i vari sprite disegnati in precedenza agendo sui parametri + e — del rettangolo Sprite, per piazzarli poi nelle caselle giuste tramite il mouse (tasto sinistro mette, tasto destro esce), oppure cercare delle sequenze già programmate con Object.

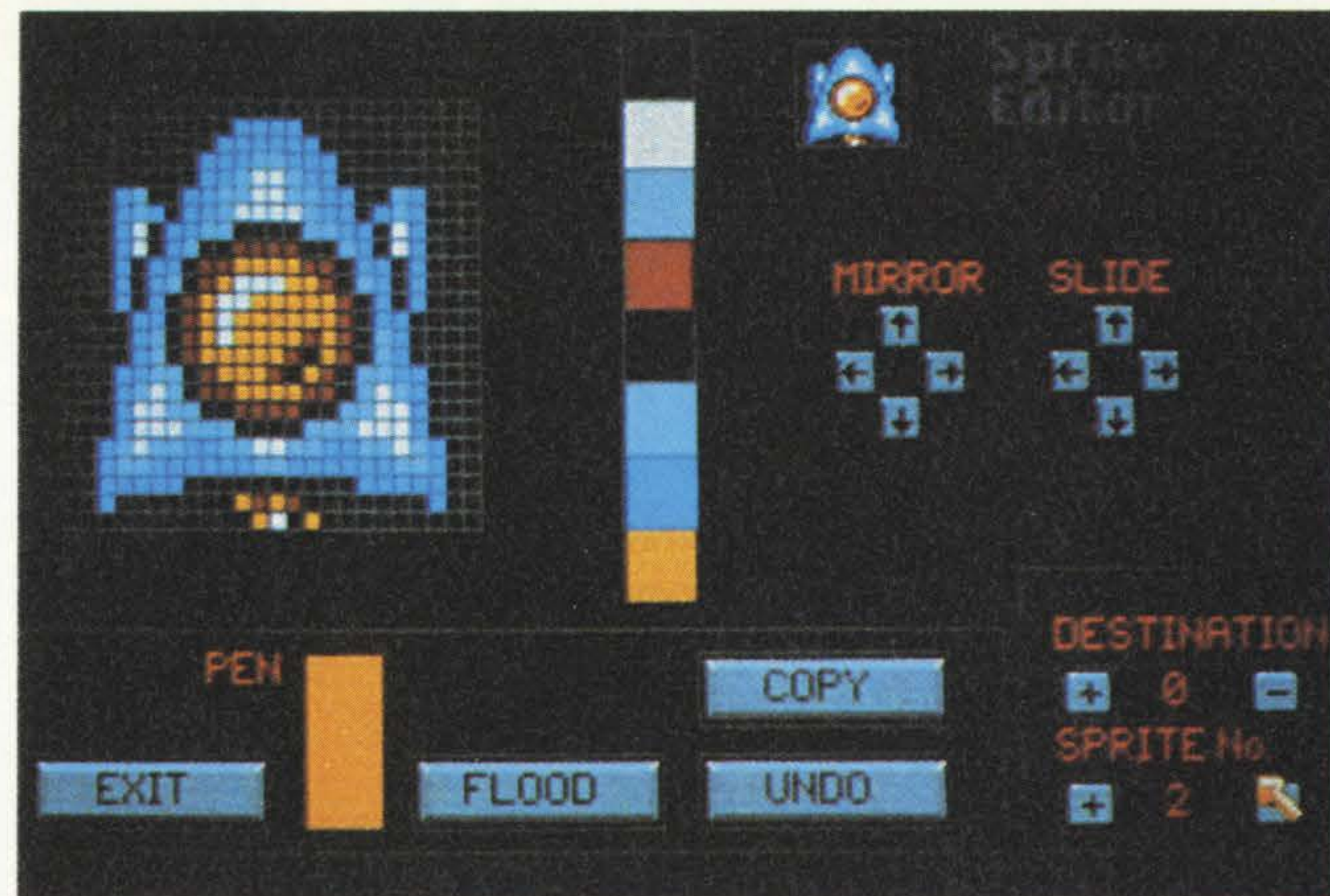
Il rettangolo in basso a destra mostra il risultato dell'animazione ottenuta: se selezioneremo **Direct**, il nostro sprite assumerà le varie forme in relazione al movimento del joystick una volta lanciato il gioco, mentre utilizzando **Animate** esso avrà, in sequenza, tutte le forme visualizzate, dalla prima in alto a sinistra fino a quella scelta con **Lastframe**.

In altre parole, se posizioneremo Lastframe a 18 e ci porremo in Animate, quando faremo partire il gioco lo sprite in questione diventerà (con un tempo stabilito in Delay), via via, tutte le diciotto figure visualizzate nell'Object Editor.

Questa possibilità è sfruttata per la creazione dei nemici, che possono così ruotare, aprirsi, cambiare forma in maniera ciclica.

Vi farete un'idea di come sfruttare questa opzione osservando le sequenze già inserite nel programma.

Tutti gli sprite dei giocatori e dei nemici vanno programmati in questo «momento» del programma.

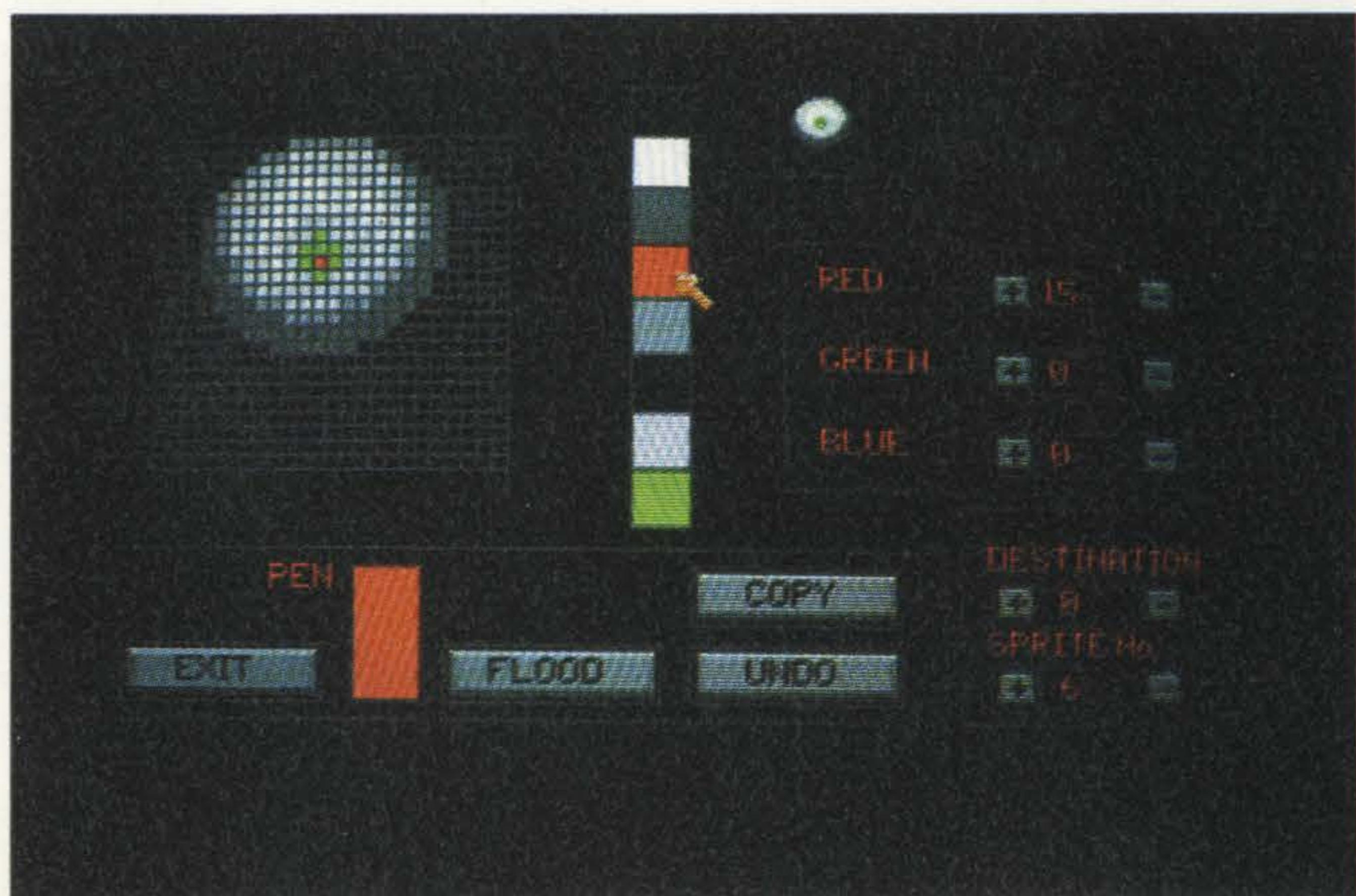
Copy Object, infine, fornisce la possibilità di copiare una sequenza sopra un'altra, ovvero di sostituire le sequenze tra di loro.

CHI HA PAURA DEI NEMICI?

A questo punto, dopo aver disegnato e definito tutti gli sprite, vediamo come dovranno sparare, morire, rumoreggiare, «zompettare» i terribili, irriducibili, indispensabili nemici alieni.

Tutta questa meraviglia della tecnica moderna è disponibile nel menu **Edit Enemy Bits**, nel quale potremo «dar vita» a chi romperà le scatole al Player 1 o 2...

È questo il momento giusto per dar sfogo ai reconditi istinti assassini (ricordate i Gufowatt?) e frustrare i futuri (magari!!) acquirenti.

La tabella che abbiamo davanti agli occhi è molto semplice, ed altrettanto intuitivo sarà il metodo da seguire per ottenere un risultato soddisfacente.

I parametri che potremo modificare sono velocità, bonus, colpi necessari per morire, direzione e velocità degli spari alieni, suoni e figure (per questi è disponibile un'ampia biblioteca all'interno del programma, ma potrete sempre crearvene una personale, come abbiamo visto in precedenza, con lo sprite editor ed inserendo i suoni tratti da un programma musicale o digitalizzati); decideremo anche l'eventuale collisione armi - navicella giocatore - navicella nemico.

Le figure prescelte saranno immediatamente visibili in un apposito riquadro, e potremo verificare praticamente l'effetto ottenuto passando alla funzione **Test Game** (sarà utile controllare il funzionamento dopo ogni variazione, così da sapere sempre con sicurezza *come va* il gioco).

CREIAMO I FONDALI

Ricordate quando alle elementari ritagliavate gli album di fogli colorati per creare, con risultati più o meno decorosi, tanti mosaici? Bene, qui non servono le forbici (non provatevi a tagliuzzare Amiga Byte per creare i fondali!) ma il metodo è molto simile.

In altre parole, potremo selezionare una casella e piazzarla nello sfondo dell'ambiente del gioco scegliendola tra le molte disponibili, modificandola, oppure creandone una ex novo, secondo fantasia.

Il cursore presenta un + ed un — che indicano rispettivamente uno spostamento a destra o a sinistra di una casella, due cursori per lo spostamento verticale e, nel caso in cui scegliessimo proprio quella casella clickando con il pulsante sinistro del mouse sopra 000, il numero di riferimento della «piastrella».

L'opzione **Edit Block** permette la manipolazione del blocco prescelto secondo i canoni dello sprite editor e così pure **Edit Colors**, mentre **Edit Map** consente il posizionamento della casella visualizzata

(che potremo scegliere in tempo reale) sullo sfondo.

Decidiamo ora che ruoli avrà il giocatore, così come abbiamo fatto in precedenza con i nemici, tramite **Player Limitations** (la maschera di programmazione è all'incirca la stessa); scegliamo quindi in quale area il protagonista dovrà muoversi (**P. Area**), e la posizione che dovrà assumere in partenza (**Starting Position**).

Fatto questo per entrambi i giocatori o per uno solo di essi, potremo passare alla programmazione delle fasi di attacco.

Nel menu **Attack Waves** dovremo, anzitutto, inserire i nemici: per farlo, selezioneremo uno sprite alla volta, lo posizioneremo nel campo di gioco (anche in più posizioni) e decideremo quale sarà il suo movimento, ovviamente non troppo complicato.

Le unità di movimento (Path) ancora disponibili ci verranno comunicate istantaneamente, e ci sarà segnalato quanti nemici potremo ancora inserire (Enemy units free).

È importante ricordare che il movimento del nemico si svolge ciclicamente, perciò dovremo studiare un cammino che non produca fastidiosi scatti nel passaggio tra l'ultima e la prima posizione della sequenza.

«Fondere» due nemici tra loro è un'altra chance offerta (**Join Enemies**): in altre parole, durante il proprio cammino una navicella potrà far rientrare, ad esempio, un alieno al suo interno.

Con **Delete Enemy** cancelleremo la posizione di un nemico.

Di ogni livello potremo selezionare velocità di scrolling, durata, posizione di partenza e di fine, tipo di scrolling (nota dolente!) ed osservare la mappa dell'attuale livello nel menu **Edit Levels**. ■

ARRIVA DELUXE PAINT III

(SEGUE DA PAG. 28)

poterla ripetere in continuazione.

Così come in un disegno è possibile selezionare una parte per spostarla, modificarla o memorizzarla su disco (le cosiddette «brush»), altrettanto si può fare per una parte di una sequenza animata, mediante la funzione «Animbrush». Potete prendere solo un oggetto dell'animazione, per esempio una palla che rimbalza (come nell'esempio citato dal manuale), per isolarlo, spostarlo o salvarlo, per inserirlo in altra sequenza animata, analogamente alle normali brush di «DP2»: la differenza è che in questo caso l'oggetto conserverà le sue caratteristiche di animazione, come il movimento, la direzione e la velocità.

Ovviamente tutte le caratteristiche più avanzate di «DP3» sono adeguatamente sfruttate anche nella gestione delle animazioni: l'overscan, il color-cycling, la prospettiva, il modo Extra Half-Brite, etc.

QUANTO COSTA?

La nuova versione di «Deluxe Paint» viene fornita su tre dischetti: il primo contiene il programma vero e proprio, gli altri due comprendono numerosi disegni ed animazioni esemplificative, oltre che alcuni programmi di utility esterni. Il costo negli Stati Uniti è di 149 dollari, ma i possessori di «Deluxe Paint II» che desiderassero passare alla nuova release possono acquistarla al prezzo ridotto di 50 dollari.

Per il momento l'unica versione disponibile è quella americana, che gestisce quindi lo schermo secondo i dettami dello standard NTSC (massima risoluzione verticale di 400 linee).

Per quale motivo un utente Amiga dovrebbe sborsare la considerevole somma di 149 dollari per acquistare «DP3»? Ne vale veramente la pena?

La risposta è indubbiamente affermativa: il programma è potentissimo ma relativamente facile da usare, grazie anche all'ottimo manuale (in inglese per ora, purtroppo) incluso nella confezione. La compatibilità con altri pacchetti grafici, resa possibile dall'adozione del formato ANIM per l'animazione e dall'IFF per le immagini, permette di interfacciare facilmente «DP3», ad esempio con «VideoScape», realizzando così una potente mini workstation grafica dedicata alle animazioni.

Non resta che sperare in una prossima conversione del programma per il mercato europeo, in grado di sfruttare la maggior risoluzione grafica orizzontale disponibile sugli Amiga nostrani.

COSTRUIAMOCI LE SCATOLE

Impariamo a disegnare rettangoli e quadrati di ogni dimensione, e ad effettuare lo scrolling di una porzione di video, grazie alle potenti funzioni incluse nell'header Grafica.h.

di MAURIZIO GIUNTI

La volta scorsa siamo finalmente riusciti a sporcare lo schermo del nostro fedele Amiga grazie a due semplici funzioni: Plot e Line. Non fermiamoci quindi a tergiversare e continuiamo la nostra opera... Questo mese, nel nostro Grafica.h troverete, tra l'altro, due simpatiche funzioni che disegnano rettangoli (box). **Box**(w,x1,y1,x2,y2,c) disegna un rettangolo vuoto con i contorni del colore della penna numero c e le coordinate dei due vertici opposti rappresentate da x1,y1 e x2,y2. **BoxF**(w,x1,y1,x2,y2,c) disegna il solito box, però pieno. Quest'ultima funzione utilizza la funzione del S.O. **RectFill**(rp,x1,y1,x2,y2) disegna un rettangolo pieno; naturalmente, rp è il puntatore alla struttura RastPort relativa alla nostra finestra. Il colore ed il modo di disegno vengono stabiliti come per la WritePixel() o la Draw().

DEFINIAMO I COLORI

Abbiamo già avuto modo di dire che un colore, in Amiga, è formato dalla somma di tre componenti cromatiche: Rosso, Verde e Blu. Come sulla tavolozza di un pittore (palette) è possibile mescolare i tre colori fondamentali per ottenerne uno particolare grazie alla funzione SetRGB4(), che necessita di 5 argomenti. Il primo è il puntatore al ViewPort dello schermo al quale vogliamo cambiare i colori. Il ViewPort è una speciale struttura che contiene alcuni dei dati relativi allo schermo, tra i quali anche la colorazione delle penne. Il secondo argomento è il numero della penna alla quale vogliamo cambiare il colore. Gli altri tre argomenti sono i valori quantitativi per i colori fondamentali Rosso, Verde e Blu, espressi con un numero che varia da 0 a 15. Il puntatore al ViewPort si può ottenere chiamando la funzione CView() contenuta nel nostro Grafica.h, che richiede come argomento soltanto il puntatore allo screen al quale ci riferiamo. Troverete comunque, nell'header suddetto, anche una funzione chiamata **Palette**(s,c,r,v,b) che potrà essere utilizzata semplicemente passando come parametri il puntatore allo schermo, il codice della penna ed i tre valori relativi ai colori. Quindi, volendo assegnare alla penna 0 del nostro schermo s il colore nero ed alla penna 1 il colore bianco, sarà sufficiente eseguire, dopo aver aperto lo schermo:

```
Palette(s,0,0,0,0);     /* PENNA 0 — > NERO */
Palette(s,1,15,15,15);  /* PENNA 1 — > BIANCO */
```

Il listato numero 1, che trovate nel dischetto allegato alla rivista, mostra come sia semplice cambiare i colori del nostro screen utilizzando la funzione Palette.

```
GraficaInC:Articolo4

                /* Listato 1 */

        /* Gioco di colori con Grafica.h */

#include <grafica.h>
#define PORT finestra->UserPort

 main()
 {
struct Screen *schermo;/* Prepara struttura per lo screen */
struct Window *finestra;/* Prepara struttura per la finestra */
struct IntuiMessage *messaggio;/* Prepara struttura per il messaggio */

ULONG class;
int x,y,z;

  AttivaG(); /* Apre le librerie */

schermo=(struct Screen *)Schermo(0,640,256,2,0,1,HIRES,
                                 NULL,"Schermo di prova");
if (schermo==NULL) {
                   EndG();
                   exit(); /* Problemi !*/
                  };

Palette(schermo,0,0,0,0); /* Schermo nero */
```

Listato 1. Esempio di utilizzo della funzione Palette per cambiare i colori dello schermo.

DI CHE COLORE SEI?

Adesso che sappiamo colorare ogni singolo pixel dello schermo, può rivelarsi necessario conoscere il colore assunto da un certo pixel. Il S.O. dell'Amiga ci mette a disposizione, per raggiungere questo scopo, la funzione **ReadPixel**(rp,x,y), che usa come argomenti il puntatore al RastPort relativo alla finestra che ci interessa e le coordinate del punto che vogliamo esaminare, e ritorna il codice della penna con la quale è stato colorato il pixel in questione. Nel nostro Grafica.h troverete la funzione **Color**(w,x,y) che ritorna il numero della penna usata per colorare il pixel di coordinate x,y della finestra w.

In basic, per cancellare il contenuto di una finestra è sufficiente digitare un CLS; ma come opera questo comando? Semplicemente, quando l'interprete incontra

questa istruzione colora tutti i pixel della finestra con la penna 0 (quella che contiene il colore dello sfondo dello schermo). Per pulire una finestra da C basterebbe disegnare un rettangolo pieno del colore della penna 0, grande come tutta la finestra, magari con la funzione BoxF() che abbiamo visto prima. Questa tecnica risulta però scomoda, e lenta, sia in fase di progettazione e realizzazione, sia in fase di esecuzione, soprattutto se si paragona con la funzione che il S.O. ci mette a disposizione per eseguire questo lavoro: la funzione **Set Rast**(rp,c), che colora tutta la superficie della finestra collegata al RastPort passato come primo argomento, del colore della penna il cui codice è passato come secondo argomento. Se la penna scelta sarà la 0, la finestra verrà pulita. Come al solito, nell'header Grafica.h troverete una comoda funzione che esegue la cancellazione del contenuto della finestra il cui puntatore è passato come argomento. Sarà quindi sufficiente invocare **Clw**(w) per pulire la finestra che ha come puntatore w.

LO SCROLLING

Sempre nel nostro header, questo mese trovate la simpatica e utile funzione **Scroll**(w,x1,y1,x2,y2,dx,dy), che

```
GraficaInC:Articolo4
                     /* Listato 2 */

          /* Scrolling fine con Grafica.h */


#include <grafica.h>
#define PORT finestra->UserPort

main()
 {
struct Screen *schermo;/* Prepara struttura per lo screen */
struct Window *finestra;/* Prepara struttura per la finestra */
struct Window *memoria; /* Prepara struttura per finestra di memoria */
struct IntuiMessage *messaggio;/* Prepara struttura per i messaggi */

ULONG class;


  AttivaG(); /* Apre le librerie */

schermo=(struct Screen *)Schermo(0,640,256,2,0,1,HIRES,
                                 NULL,"Schermo di prova");
if (schermo==NULL) {
                    EndG();
                    exit(); /* Problemi !*/
                   };

Palette(schermo,0,0,0,0); /* Schermo nero */
Palette(schermo,1,15,15,15); /* Bianco */
```

Listato 2. Lo scrolling fine del contenuto di una finestra si può ottenere facilmente facendo ricorso alle funzioni Scroll e Copy.

serve ad effettuare lo scrolling, cioè lo spostamento, di una porzione rettangolare della finestra che ha per diagonale il segmento che unisce i due punti di coordinate x1,y1 e x2,y2 in senso verticale di dy pixel ed in senso orizzontale di dx pixel. Il verso del movimento è dato dal segno di dx e dy, che vengono sottratti alle attuali coordinate del rettangolo (frame) da spostare.

Scroll usa la funzione del S.O. **ScrollRaster**(rp,dx,dy,x1,y1,x2,y2), i cui argomenti sono simili, ma disposti diversamente, ai suoi. L'unico differente è, come al solito, il primo che, mentre nella Scroll è il puntatore alla struttura window (o, come si dice più comunemente, il puntatore alla finestra), nella ScrollRaster è il puntatore alla struttura RastPort relativa alla nostra finestra.

Con la funzione **Copy**, che troverete nel nostro solito header Grafica.h, possiamo copiare dei rettangoli da un punto all'altro di una finestra o da una finestra all'altra.

COPIAMO LE IMMAGINI

Vediamo come si usa:

Copy(w1,x1,y1,w2,x2,y2,1,h)

w1 è il puntatore alla finestra che contiene l'immagine da copiare.

w2 è il puntatore alla finestra nella quale vogliamo copiare l'immagine.

Se w2 è uguale a w1, allora l'immagine verrà copiata non in un'altra finestra, ma nel punto specificato della stessa.

x1,y1 sono le coordinate dell'angolo superiore sinistro del frame da copiare.

x2,y2 sono le coordinate dell'angolo superiore sinistro del rettangolo in cui copieremo il frame.

1,h sono le dimensioni del frame espresse in pixel.

Copy utilizza, per svolgere il suo compito, la funzione **ClipBlit**(rp1,x1,y1,rp2,x2,y2,1,h,m), gli argomenti della quale sono in gran parte simili ai suoi. Vediamo quelli diversi:

rp1 è il puntatore al RastPort relativo alla finestra di origine (w1 nella Copy).

rp2 è il puntatore al RastPort relativo alla finestra nella quale vogliamo copiare il frame (w2 nella Copy).

L'argomento m specifica il modo in cui verranno copiati i singoli bit, e come verranno modificati i bit del rettangolo di destinazione. Per copiare l'immagine così com'è, il valore del parametro m deve essere 192.

Il listato 2 offre un esempio molto interessante di come si usano le funzioni Scroll e Copy per realizzare lo scrolling fine del contenuto di una finestra.

PENNA, INCHIOSTRO E CALAMAIO

La volta scorsa abbiamo accennato all'esistenza di tre penne che devono essere settate usando alcune funzioni grafiche. Abbiamo già visto la penna A (**SetAPen(rp,c)**) che contiene il codice del colore con il quale vogliamo colorare i punti e le linee che disegnamo. Non abbiamo ancora visto però le penne B (**SetBPen(rp,c)**) e O (**SetOPen(rp,c)**) che servono rispettivamente per colorare il

```
GraficaInC:Articolo4
                     /* Listato 3 */

          /* Line e patterns con Grafica.h */


#include <grafica.h>
#define PORT finestra->UserPort

 main()
 {
struct Screen *schermo;/* Prepara struttura per lo screen */
struct Window *finestra;/* Prepara struttura per la finestra */
struct IntuiMessage *messaggio;/* Prepara struttura per il messaggio */

ULONG class;


  AttivaG(); /* Apre le librerie */

schermo=(struct Screen *)Schermo(0,640,256,2,0,1,HIRES,
                                 NULL,"Schermo di prova");
if (schermo==NULL) {
                    EndG();
                    exit(); /* Problemi !*/
                   };

Palette(schermo,0,0,0,0); /* Schermo nero */
Palette(schermo,1,15,15,15); /* Bianco */
Palette(schermo,2,3,5,8);
```

Listato 3. La funzione di pattern è usata per la creazione di linee sullo schermo.

```
GraficaInC:Articolo4
{
 struct RastPort *rp;
 rp=w->RPort;
 return(rp);
}

Line(w,x,y,x1,y1,c)
struct Window *w;
unsigned x,y,x1,y1,c;
{
 struct RastPort *rp;
 rp=(struct RastPort *)CRast(w);
 SetAPen(rp,c);
 SetDrMd(rp,JAM1);
 Move(rp,x,y);
 Draw(rp,x1,y1);
}
```

Si noti, in questo esempio, la sintassi usata per le varie funzioni grafiche Mode, Draw, Plot, etc.

Background e per evidenziare certe figure. Per adesso, tralasciamo la seconda e concentriamoci sulla prima. Background significa sfondo, quindi non ha senso pensare che questa penna sia utile quando usiamo la funzione WritePixel(). E allora, quando mai ci servirà? Quando dovremo disegnare non un singolo punto ma un insieme di punti di colori diversi.

Parliamo ora dei caratteri, che Amiga considera come piccoli oggetti grafici; non troviamo mai, infatti, distinzione tra la pagina testo e la pagina grafica, ma si può scrivere e disegnare contemporaneamente nello stesso schermo e nella stessa finestra. Un carattere, altro non è che un insieme di punti disposti in maniera da formare un rettangolo. Poiché ognuno di questi punti è rappresentato in memoria da un bit, potrà assumere soltanto i valori 0 ed 1. Seguendo questa regola, potremmo creare un carattere A in una matrice di 8x8 punti:

00000000
00011000
00100100
01100110
01111110
01100110
01100110
00000000

Volendo disegnare questo carattere sullo schermo, dobbiamo decidere prima di tutto il colore dei punti accesi (quelli a 1) e poi quelli dei punti spenti (quelli a 0). Inoltre, dobbiamo decidere se il S.O. deve disegnare i punti spenti del colore che abbiamo scelto, oppure se deve usare il colore di fondo dello schermo (quello di codice 0, definito con Palette(schermo,0,rosso,verde, blu)). Vediamo più in dettaglio come si fa.

rp — punta al RastPort della nostra finestra;
cf — colore per il FOREGROUND (i punti ad 1);
cb — colore per il BACKGROUND (i punti a 0);
SetAPen(rp,cf) — setta il colore nella penna A;
SetBPen(rp,cb) — setta il colore nella penna B;
SetDrMd(rp,m) — setta il modo di disegno
Per i punti a 0 usa...
m= JAM1 — > il colore dello schermo
m= JAM2 — > il colore della penna B
Move(rp,30,50) — sposta il pennello nel punto desiderato;
Test(rp,string,nc) — scrive nc caratteri della stringa string nella finestra che ha per puntatore al RastPort rp.

Nel nostro header troverete la funzione **Scrivi** (w,x,y,c,s) che, come avrete intuito, scriverà la stringa s (che deve finire con un NULL seguendo le specifiche del C) nel punto x,y della finestra puntata da w, colorando le lettere del colore della penna C. La penna B viene settata con il colore dello sfondo. Un esempio:

Scrivi(finestra,20,30,1,«Ciao»);

IL PATTERN

Quando disegnamo un gruppo di punti, abbiamo la possibilità di disporre a nostro piacimento il loro stato. Mettiamo di dover riempire un rettangolo molto grande con un motivo sempre uguale: invece che fare tutto il lavoro a mano, possiamo informare il S.O. delle nostre intenzioni ed inserire in memoria il disegno del motivo. Questo disegno si chiama **pattern**. Il pattern più semplice è quello che possiamo usare per definire l'aspetto di una linea. La funzione **Line** tracciava delle righe del colore scelto: sarebbe possibile realizzare, invece, una funzione che disegni righe composte da un insieme di segmenti contenenti il segnale di s.o.s. in Morse. Ognuno di questi segmenti sarà l'esatta riproduzione di un pattern che potrebbe essere questo:

1001001001101101101001001001

Come nell'esempio del carattere, i punti accesi rappresentano il colore della penna A e quelli spenti quelli della penna B o del colore dello sfondo dello schermo, a seconda del modo di disegno selezionato. Supponendo di avere una finestra che ha come puntatore al RastPort rp, vediamo come disegnare in essa una linea di s in Morse dal punto x1,y1 al punto x1,y2:

SetAPen(rp,colorepuntiaccesi); setta il colore della penna A;
SetBPen(rp,colorepuntispenti); setta il colore della penna B;
SetDrMd(rp,modo); come prima, si può scegliere come modo
il JAM1 SetDrMd(rp,JAM1); oppure
il JAM2 SetDrMd(rp,JAM2);
SetDrPt(rp,292); inserisce il pattern. 292 è la conversione in decimale del numero binario a 16 bit che i punti accesi e spenti del pattern formano
bin 0000000100100100 = dec 292
Move(rp,x1,y1);
Draw(rp,x2,y2); disegna la linea

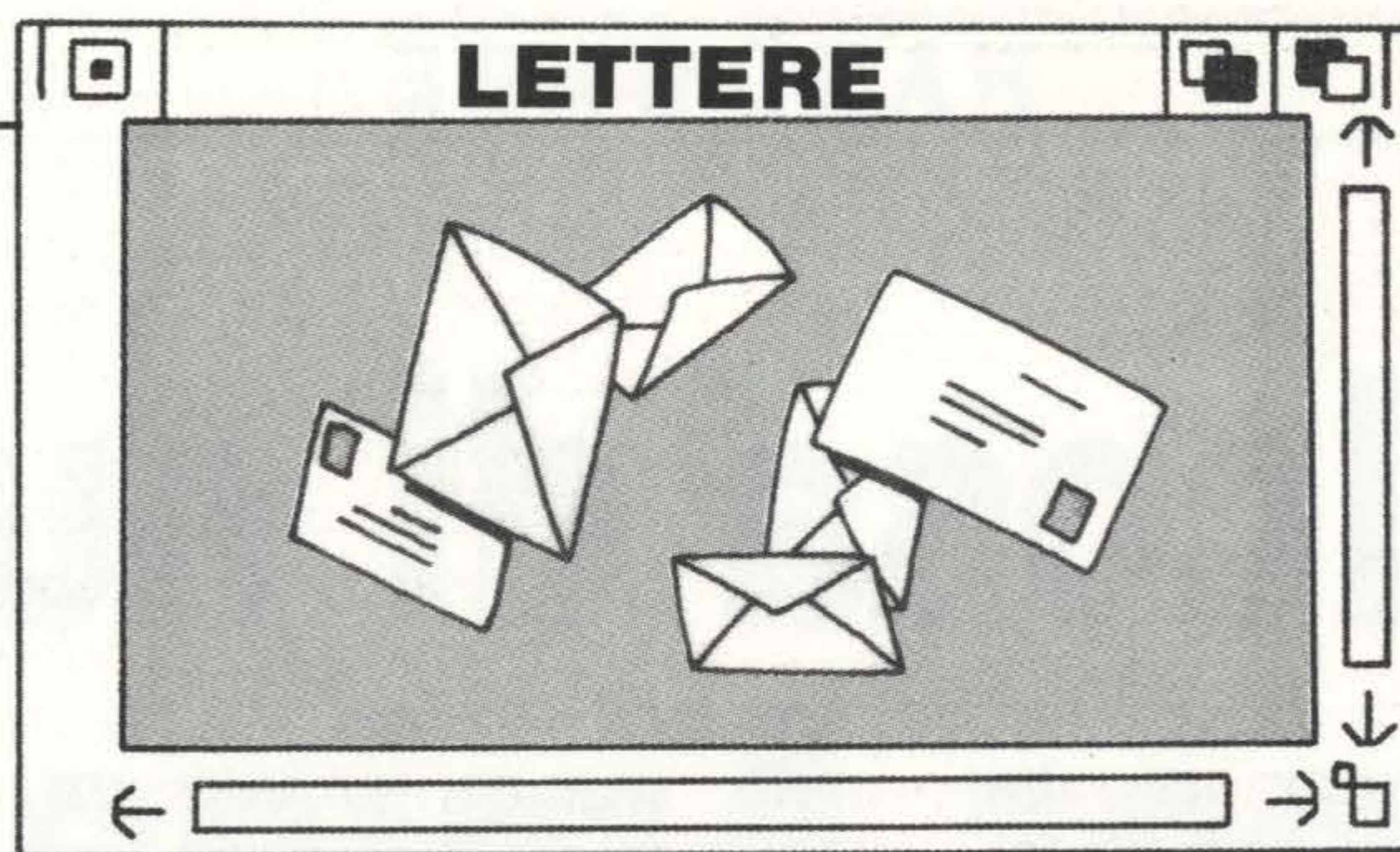
Nel listato numero 3 trovate una funzione che disegna linee tenendo conto di un pattern e, naturalmente, un esempio d'uso.

DA BINARIO A DECIMALE

Dulcis in fundo, vediamo brevemente come si converte un numero binario in uno decimale. Il discorso coinvolgerebbe argomenti matematici teorici quali le potenze di due ed altro ma, volendo dare una regola pratica per trasformare i pattern in numeri decimali, è impossibile non consigliare questo semplice metodo:

```
Pattern: 0000000100100100 (numero binario a 16 bit)
         31               Questi numeri si leggono
         268421           dall'alto verso il basso
         731000521
         689942152631
         8426842684268421
         **************** per
         0000000100100100 pattern
         ----------------
         0000000200300400 risultato
               5  2
               6
      256+32+4= 292 Valore decimale
```

Anche per questa volta, ci fermiamo. La prossima, vedremo altre funzioni del S.O. relative alla gestione degli schermi e delle finestre, e costruiremo insieme una valida funzione Circle.

LETTERE

UN NUOVO VIRUS?

Ho sentito parlare da alcuni amici di un nuovo virus che si aggirerebbe tra i possessori di software Amiga, rendendo illeggibii i dischetti con i quali viene a contatto. Pare che il virus in questione provochi l'apparizione di messaggi del tipo «Error validating disk» e che modifichi la struttura dei file sul disco, arrivando anche a cambiarne il nome.

Come posso proteggere i miei dischetti? Tra i numerosi programmi anti-virus da voi pubblicati, ce n'è qualcuno in grado di debellarlo?

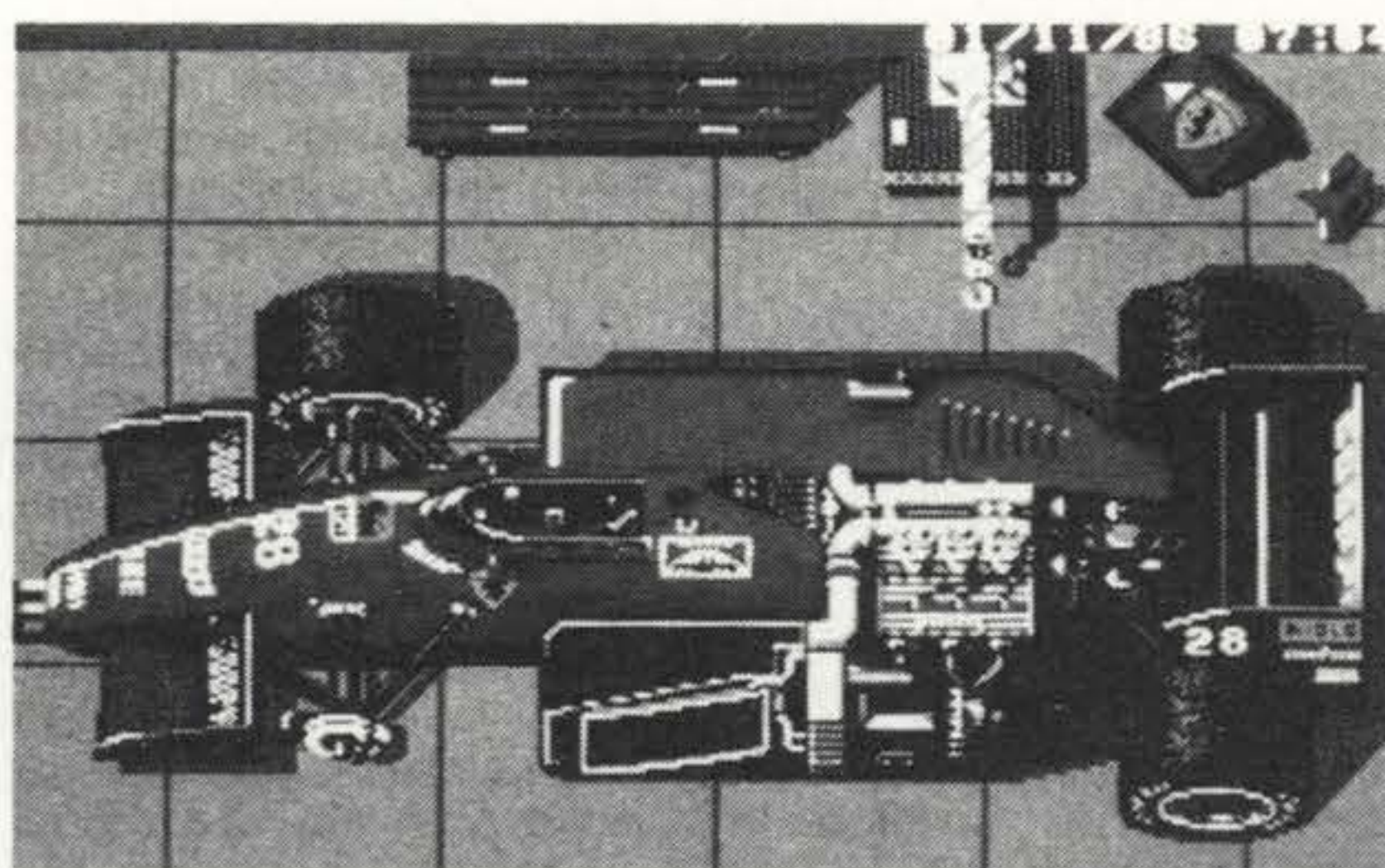
Massimo Cavalieri - Arona

Voci di nuovi virus in circolazione si diffondono ogni giorno ma, fortunatamente, si rivelano spesso prive di fondamento, come nel tuo caso. Il problema da te descritto infatti non è da imputarsi ad un virus, bensì ad una discutibile caratteristica del programma «DiskDoctor» incluso nel WorkBench 1.2 e spesso usato per tentare il recupero di dischetti danneggiati.

Durante le operazioni di scrittura il «DiskDoctor» infatti copia i file nella directory root del disco, e non in quella in cui si trovavano originariamente; inoltre, se la traccia contenente il nome del disco è danneggiata, il «DiskDoctor» provvede a riscriverla sostituendo il nome «Lazarus» a quello originario.

La versione del «DiskDoctor» inclusa nel WorkBench 1.3 non dovrebbe presentare invece alcun problema.

REGOLIAMO GLI OROLOGI

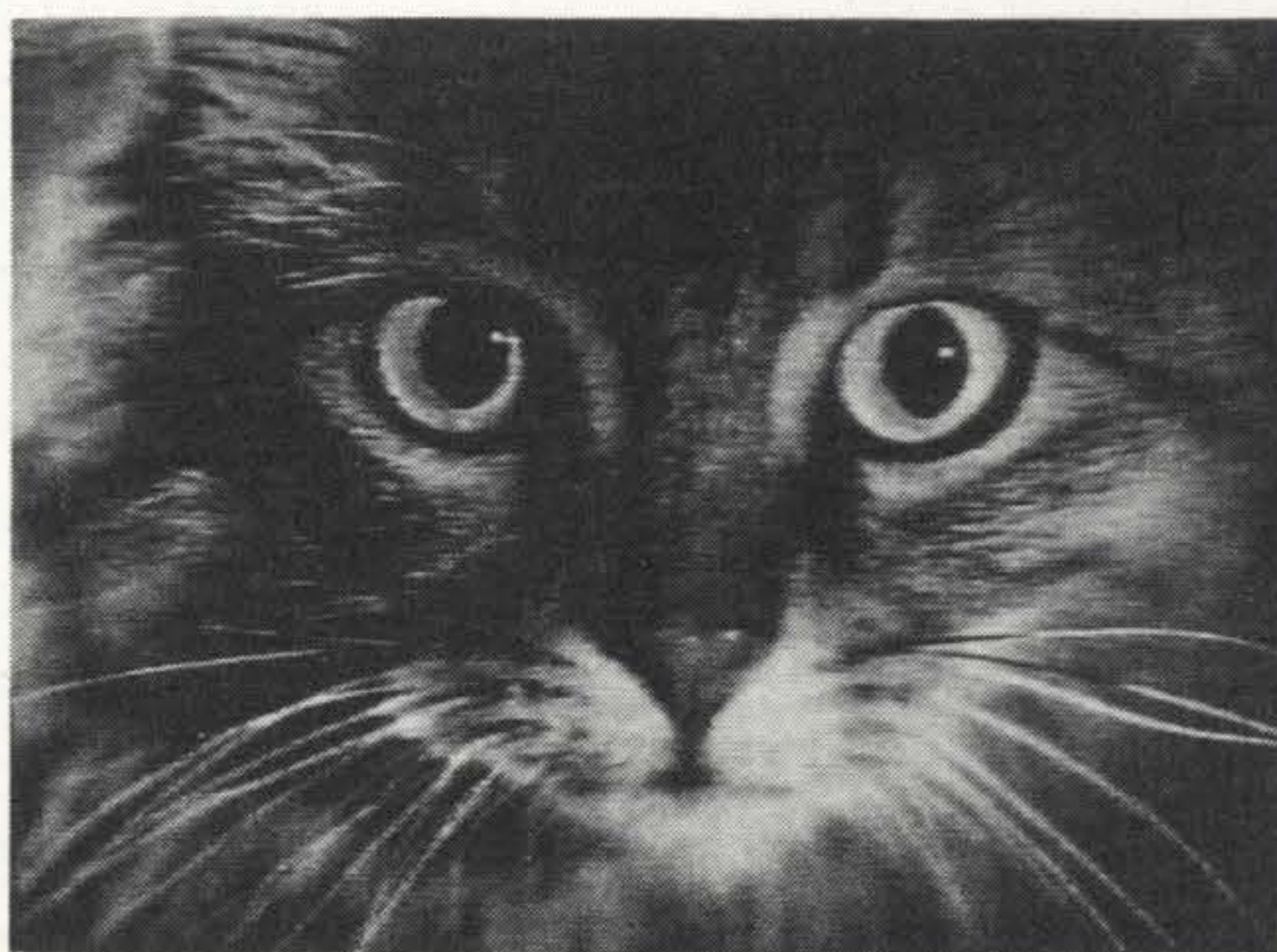
Possiedo un Amiga 500 ed ho recentemente acquistato l'espansione di memoria da 512K, siglata A501. Le istruzioni incluse affermano che l'espansione comprende anche un orologio interno con batteria in grado di tenere memorizzate la data e l'ora anche a computer spento, ma non riesco a farlo funzionare in modo corretto.

Ogni volta infatti che riaccendo il computer devo caricare il programma «Preferences» ed inserire nuovamente la data. Come devo fare per attivare l'orologio?

Luigi Spadaccino - Milano

Per memorizzare permanentemente la data e l'ora è necessario usare il comando CLI Setclock.

Carica le Preferences o qualsiasi altra utility equivalente, ed inserisci ora e data esatte. Da CLI, poi, digita il comando:

SETCLOCK OPT SAVE

In questo modo avrai memorizzati nell'orologio i dati corretti. Per far sì che Amiga vada a leggerli quando il computer viene riacceso, basta dare il comando:

SETCLOCK OPT LOAD

Questo comando è consigliabile inserirlo nella Startup-Sequence del dischetto di WorkBench, o del disco dal quale si effettua normalmente il boot: in questo modo la data e l'ora esatte saranno automaticamente settate ad ogni reset del sistema.

LA PAROLA AD AMIGA

Sto facendo esperimenti in AmigaBasic per utilizzare le capacità di sintesi vocale del computer, ma tutto ciò che riesco ad ottenere con il comando SAY sono frasi inintelleggibili causa un pronunciato accento americano della voce. C'è modo di convincere Amiga ad esprimersi in maniera più consona alle orecchie nostrane?

Davide Brioschi - Savona

Esistono due metodi per dare ad Amiga un'intonazione meno anglosassone: il primo, da Basic, consiste nell'inserire le frasi da pronunciare sotto forma di fonemi, seguendo la tabella in appendice al manuale di AmigaBasic. Si tratta di un metodo laborioso e poco immediato, ma non troppo complesso. In alternativa, i più intraprendenti possono armarsi di un file-editor (come il «Newzap», da noi pubblicato sul primo fascicolo) e tentare di modificare la libreria «Translator.library» per adattarla alla lingua italiana.

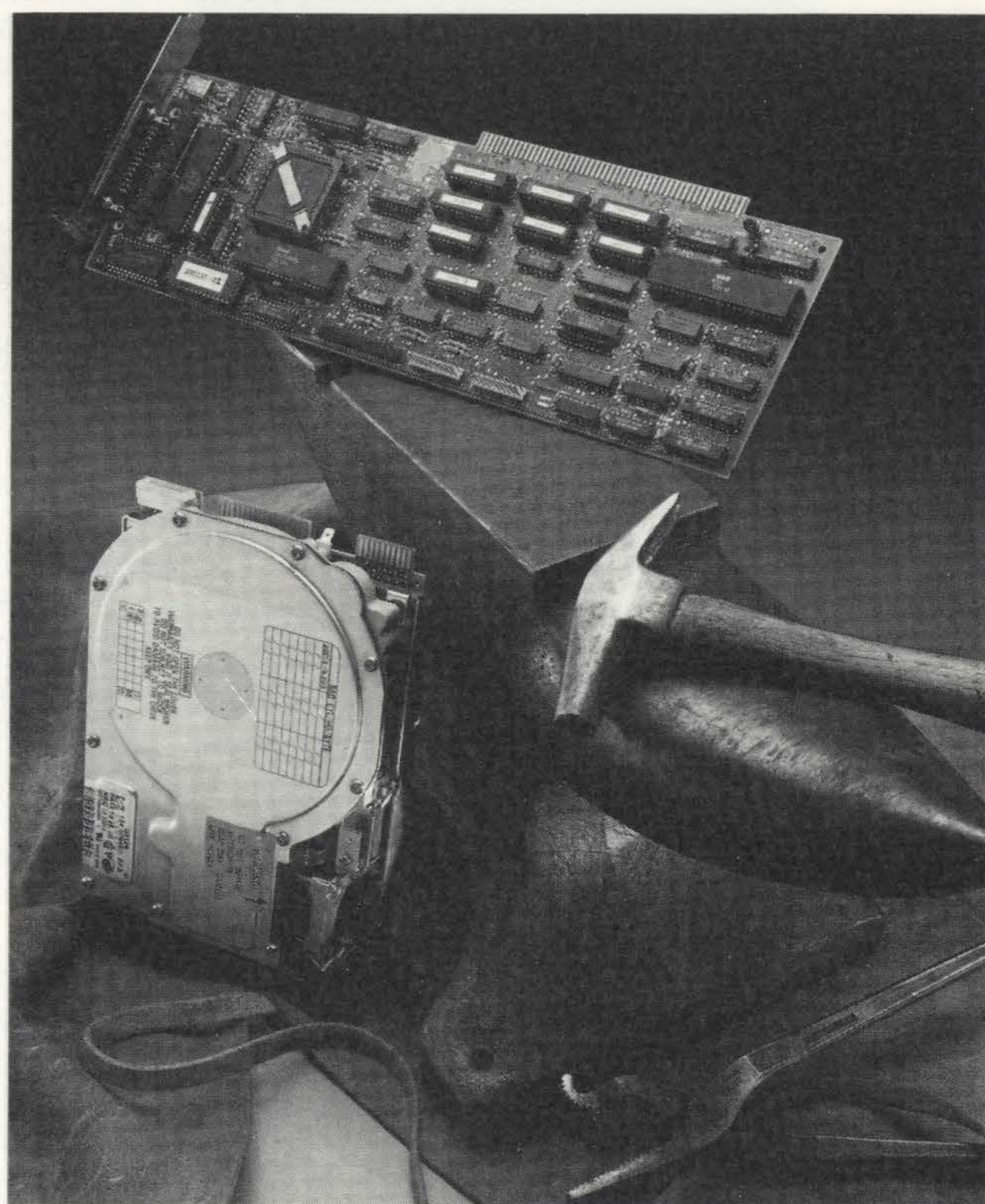
Alcuni appassionati si sono già dedicati ad un'operazione simile, e sono in circolazione parecchie versioni della «Translator.library» modificate per l'uso con gli idiomi più disparati. Una di esse, in grado di fornire ad Amiga un'ottima pronuncia italiana, è prelevabile via modem da BBS2000, il Bulletin Board System di AmigaByte.

Qualcosa di nuovo per Amiga

a cura della Redazione

Nell'ottobre dello scorso anno, in concomitanza dello SMAU, la Commodore Italiana presentava al pubblico ed ai rivenditori un nuovo catalogo generale che, oltre che aggiornare i prezzi dei vari prodotti, mostrava una serie di novità specifiche per la linea Amiga. Purtroppo non tutti gli «add-on» erano allora realmente disponibili e, a tutt'oggi, diverse periferiche devono ancora vedere la luce. Per saperne di più, abbiamo chiesto qualche informazione all'ufficio tecnico della CBM per un dettagliato aggiornamento sui nuovi prodotti per Amiga, seguendo passo-passo il catalogo stesso. Ecco qualche informazione.

AMIGA 500, 2000 e 2500

Per quanto riguarda il parco macchine (che dal gennaio di quest'anno montano il Kickstart 1.3), ai due modelli di base A500 ed A2000 con piastra madre denominata B2000, si sono affiancate due nuove configurazioni standard: A-UNIX ed A2500, di prossima commercializzazione. Il 2000 UNIX è una versione dell'A2000 che monta di serie un Hard-Disk SCSI autoboot da ottanta Mega con scheda Turbo A2620, mentre il 2500 è semplicemente (!) un Amiga con microprocessore 68020 e chip matematico 68881 di serie, montati su scheda denominata A2620.

A2000 e B2000

Con queste due sigle si specificano, in ambito Amiga 2000, due revisioni fondamentali della piastra madre. La prima versione, disegnata in Germania nel lontano 1986, è basata fondamentalmente sul disegno del glorioso A1000; monta il vecchio Agnus ed utilizza un gran numero di chip PAL per la gestione dei coprocessori VLSI custom. Negli Stati Uniti questa scheda non è mai stata commercializzata perché ritenuta obsoleta dai progettisti di West Chester, ma è stata ridisegnata completamente, basandosi sulla struttura dell'A500. La piastra B2000 monta il Fat Agnus (tra poco, con l'E.C.S., diverrà Fat Lady), il Gary (che sostituisce i chip PAL) ed il secondo banco di memoria da 512 Kappa, che potrà così essere rimappato, in presenza del Fat Lady, come Chip memory. Anche il B2000 ha subito diverse revisioni e modifiche fino all'attuale 6.0 che ha già, di serie, il Fat Lady. Basta cortocircuitare un Jumper e togliere un «ponticello» per avere un Mega di chip RAM (purtroppo non siamo autorizzati a svelarvi le sigle dei Jumper).

A2995 VIDEOMASTER

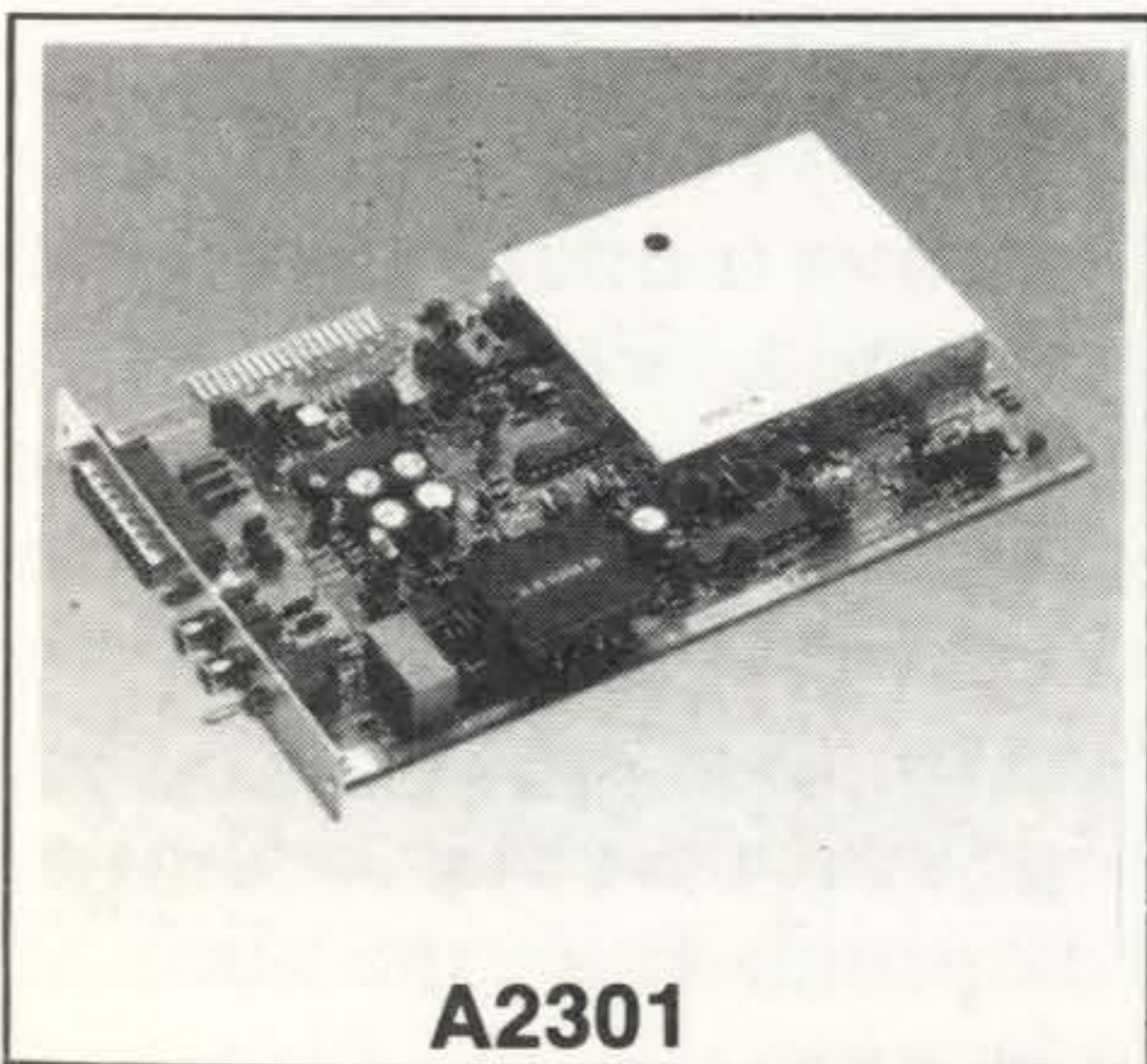
Circa il VideoMaster, conviene fare una precisazione: questo prodotto viene interamente realizzato in Italia da una ditta napoletana e, in base ad un accordo con la Commodore Italiana (negli U.S.A. l'A2995 non esiste!) è stato inserito nel catalogo CBM; questo per ricordare che tutti i prodotti Commodore venduti in Europa vengono costruiti (e solo alcuni progettati) in Germania, dove si trova il quartier generale europeo. Veniamo ora al prodotto che, sulla «carta», si presenta con un rapporto prestazioni/prezzo eccezionale. Il VideoMaster non è attualmente disponibile al pubblico anche se la ditta di Napoli ne

A2090

aveva garantito la produzione entro la fine dell'anno scorso. Il motivo principale di questo ritardo sta nel fatto che il VideoMaster, presentato in anteprima in occasione dello SMAU, è stato giudicato di qualità scadente (per non dir peggio) e, di conseguenza, si è ritenuto di impedire la vendita di un prodotto che avrebbe, per certi versi, compromesso l'immagine della Commodore stessa.

A590

L'atteso Hard-Disk per il 500 è stato completato; circolano in Commodore alcuni esemplari (per i test finali) perfettamente funzionanti. Il 590 è un piccolo gioiello di elettronica in quanto racchiude, in uno spazio ridottissimo, un controller con autoboot, un hard da venti Mega ed un'espansione RAM da due Mega.

Unica pecca, la velocità del drive, che ha un tempo di accesso di circa 80 millisecondi (viste le dimensioni della periferica, si perdona comunque immediatamente questo piccolo neo). La configurazione base prevede il controller, il disco fisso e la zoccolatura per l'espansione di memoria. Il prezzo non è stato ancora definito, benché la commercializzazione del prodotto sia ormai prossima.

A2301

A2286

La scheda Janus AT è da tempo completata, ormai non ci dovrebbero essere più problemi di reperibilità. I dettagli tecnici: floppy disk da 5 1/4" con capacità massima di 1.2 Mbytes; CPU 80286 a 8 Mhz; RAM da un MegaByte; emulazione della scheda CGA e della porta parallela LPT1 attraverso la «Parallel-Port» di Amiga. Abbiamo testato la scheda con qualche programma «classico», con risultati davvero eccellenti.

A2620

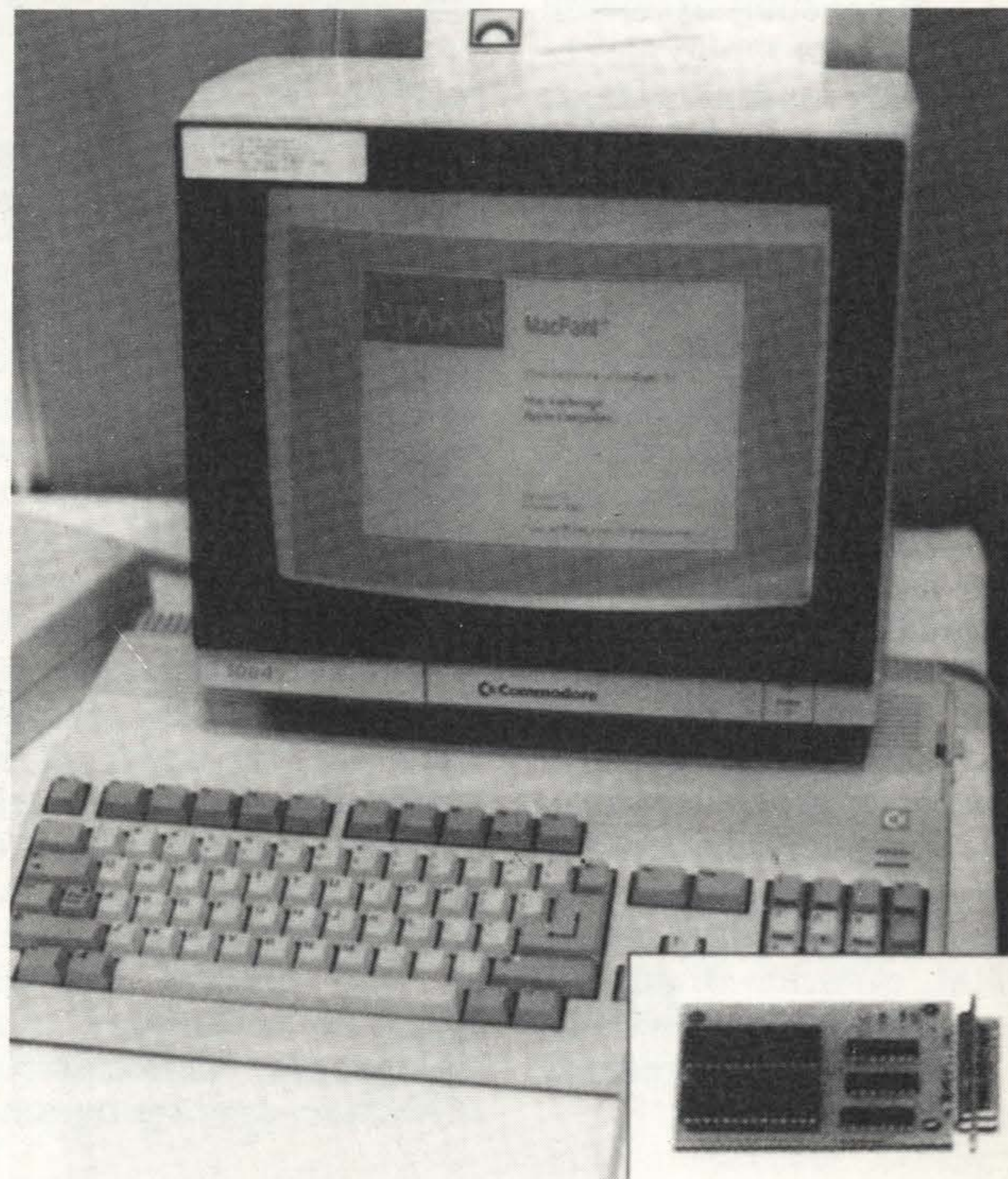
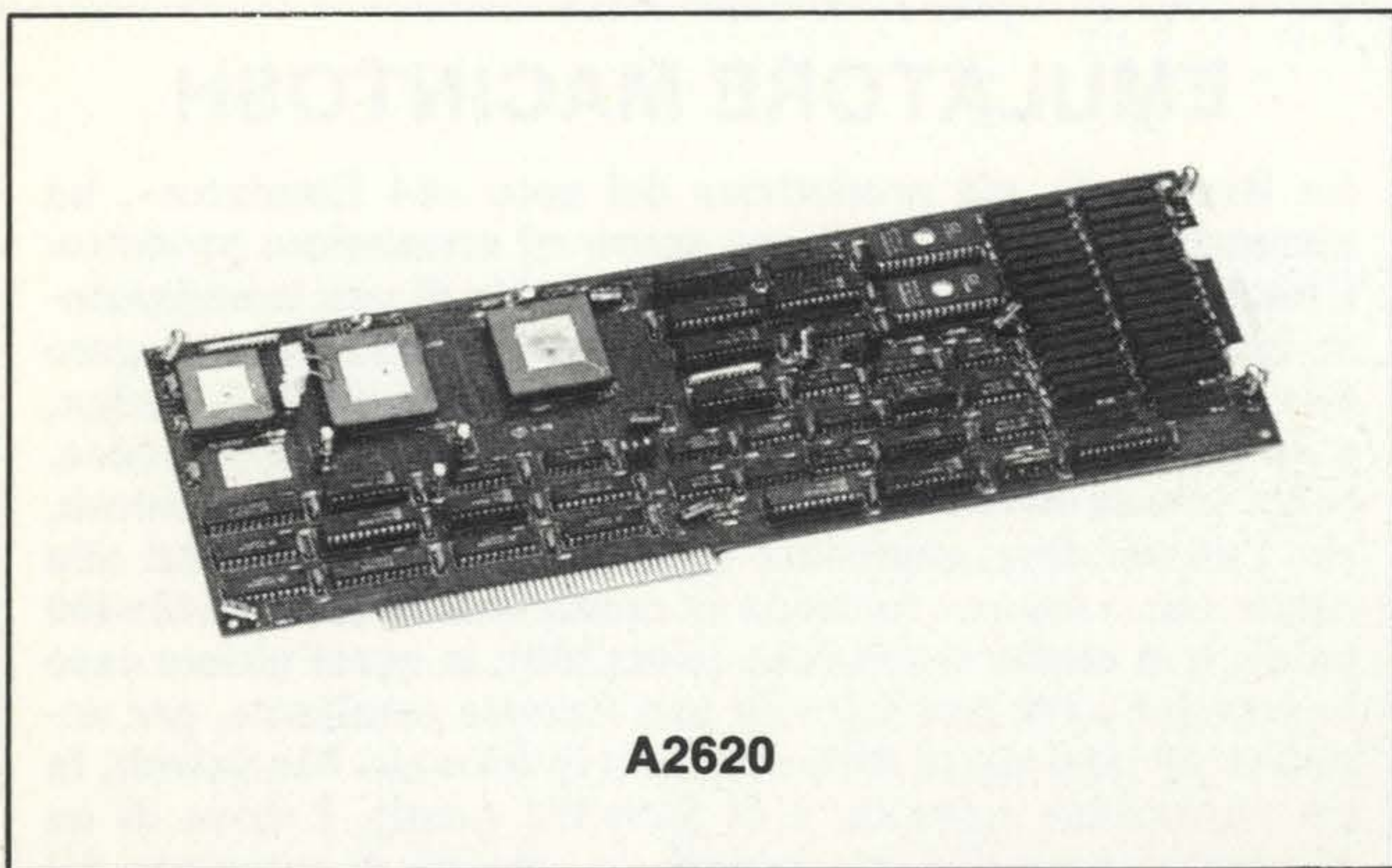
La cosiddetta scheda Turbo è ormai disponibile ad un prezzo di poco inferiore ai due milioni e mezzo.

Se si escludono alcuni casi particolari (giochi e protezioni varie), la scheda è perfettamente compatibile con tutti i programmi scritti per Amiga che seguono le direttive di programmazione impostate dalla Commodore-Amiga Inc.

La scheda comprende una CPU 68020 «clockata» a 14.2 Mhz; un coprocessore aritmetico in virgola mobile accessibile direttamente dalle librerie matematiche IEEE in doppia precisione (Mathieeedoubas. library e mathieeedoubtrans.library) presenti nel Workbench 1.3; una MMU (indispensabile per la gestione del S.O. UNIX) Motorola MC68851 ed un'espansione di memoria a trentadue bit da due Mega, espandibili a quattro sulla scheda stessa.

L'incremento di velocità è notevole, specialmente in

EMULATORE MACINTOSH

La Readysoft, già produttrice del noto «64 Emulator», ha annunciato al pubblico il suo nuovo ed attesissimo prodotto: l'emulatore Macintosh «Amax». Si tratta di una combinazione hardware-software costituita da una scheda, da collegare alla porta per drive esterni di un qualunque modello di Amiga, e da un dischetto contenente un programma di emulazione. Sulla scheda devono essere installate le Rom del Macintosh, che l'utente deve acquistare separatamente rivolgendosi alla Apple Inc. «Amax» funziona in modo interlacciato (640x400 punti) o in media risoluzione (640x200); in quest'ultimo caso lo schermo sarà costituito da una finestra scrollante, per accedere ad ogni parte dello schermo in formato Macintosh, la cui risoluzione normale è di 568x352 punti). I drive di un Macintosh normalmente variano la velocità di rotazione del disco a seconda della posizione della testina, mentre i drive Amiga ruotano a velocità costante: per questo sarà possibile leggere solo 272 K di dati alla volta da un disco Macintosh. Tuttavia, il software di emulazione fornito con «Amax» contiene un programma in grado di trasferire il contenuto intero di un dischetto Macintosh su di un floppy formattato in modo Amiga, effettuando tre letture e scritture da 272 K alla volta. Pare comunque che la Readysoft stia lavorando su di un drive Mac-compatibile da collegare ad Amiga, per consentire la lettura diretta del software Macintosh. La Central Coast Software, produttrice del programma «Dos 2 Dos» che consente il trasferimento di file dal formato Ms Dos ad Amiga, sta inoltre lavorando ad un'analoga utility chiamata «Mac 2 Dos», che consentirebbe la stessa operazione sui file Macintosh. La compatibilità, grazie all'uso delle Rom Macintosh, è pressoché totale: tra i programmi provati con successo su «Amax» figurano «Word», «Excel», «PageMaker» e «MacPaint». Pare addirittura che alcuni programmi grafici, come appunto il «MacPaint», funzionino più velocemente che sul Macintosh, grazie ai chip custom dedicati alla grafica di Amiga. La commercializzazione per il mercato americano era stata annunciata per il febbraio '89, ma sembra che l'attesa dovrà essere un po' più lunga. Il prezzo previsto è di 149 dollari, escluso il costo delle Rom Macintosh originali.

A2620

quei programmi che, utilizzando le funzioni trascendenti (esempio: sin(x) e cos(x)), sfruttano il coprocessore matematico.

La 2620 è semplicemente (!) venticinque volte più veloce di un normale Amiga con 68000 nei calcoli in doppia precisione eseguiti su funzioni trascendenti. Abbiamo provato le versioni speciali di «Turbo Silver 3.0» e di «Sculpt-Animate-4D», che sfruttano l'accoppiata 68020/68881: impressionante!!! Per aumentare ulteriormente la velocità di esecuzione dei programmi è possibile, servendosi della MMU, caricare il Kickstart nella RAM a trentadue bit, impedirne la cancellazione, e fare in modo che le chiamate al sistema operativo vengano fatte direttamente in RAM, evitando di passare per il bus dati a sedici bit.

Andiamo ora ad esaminare l'Amiga-Unix.

AMIX, ovvero Amiga-Unix, comprende un A2000 dotato di scheda A2620 e di hard-disk da ottanta mega con il sistema operativo UNIX System V release 3. Dopo il boot è possibile decidere se entrare in AmigaDOS (68000 e 68020) o se optare per il caricamento del S.O. UNIX. Nel sistema si trovano un compilatore C e uno Fortran, classici nel mondo UNIX, ed altri programmi di utilità. A detta di un tecnico che da tempo lavora su sistemi UNIX, la versione per Amiga è perfettamente operativa. Attualmente non viene supportata la grafica, anche se Dale Luck (uno dei padri del sistema operativo di Amiga fino alla versione 1.3), si è preoccupato di implementare l'X Windows su Amiga con risultati tali da spingerlo a formare una compagnia denominata «GfxBase» (per i programmatori di Amiga questo nome non è certo nuovo!). Il prezzo del sistema non è stato, per il momento, definito.

A2286

A2090A

Il nuovo Hard-Disk controller per Amiga esegue il boot automatico con il sistema operativo 1.3 e supporta lo standard ST506 (2 unità) e SCSI (7 unità). Questo controller è forse il migliore attualmente in circolazione per Amiga.

A2301

Il genlock semi-professionale A2301 è progettato in Germania. Anche se l'uscita video non è broadcast, il prodotto è di ottima qualità, se si considera il prezzo particolarmente basso (inferiore al mezzo milione).

A2351

Di questa scheda, conosciuta con il nome di Professional Video Adapter, non si sa ancora nulla di preciso. Quella vista a Las Vegas in occasione del Comdex nel novembre dello scorso anno è stata realizzata da una ditta newyorkese e comprende, oltre che un genlock broadcast, un digitalizzatore con memoria di quadro ed un frame buffer. La Commodore U.S.A. si è riservata di comunicare prezzo e data di uscita sul mercato di questo prodotto, che potrebbe anche non arrivare mai nei Commodore Point italiani...

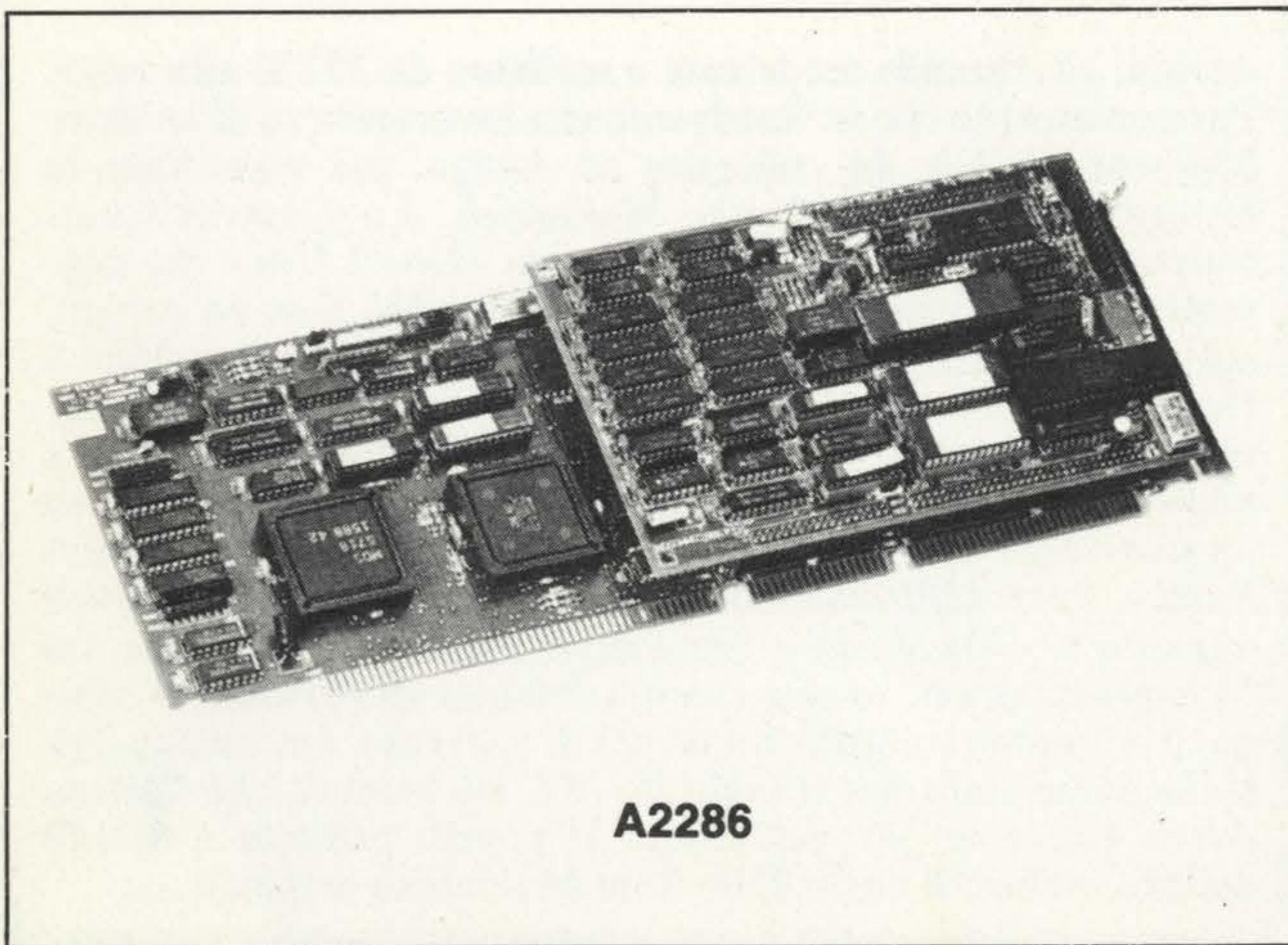
A2024

Questo monitor uscirà, probabilmente, in contemporanea alla presentazione del sistema operativo 1.4, che supporterà direttamente la risoluzione di 1008*1024 in quattro tonalità di grigio, visualizzabile su questa speciale apparecchiatura video. Il monitor sarà completamente compatibile con tutti gli screen standard definiti in INTUITION. Curiosità: il solito Dale Luck utilizza un prototipo perfettamente funzionale di questo monitor per supportare l'X Windows.

E.C.S.

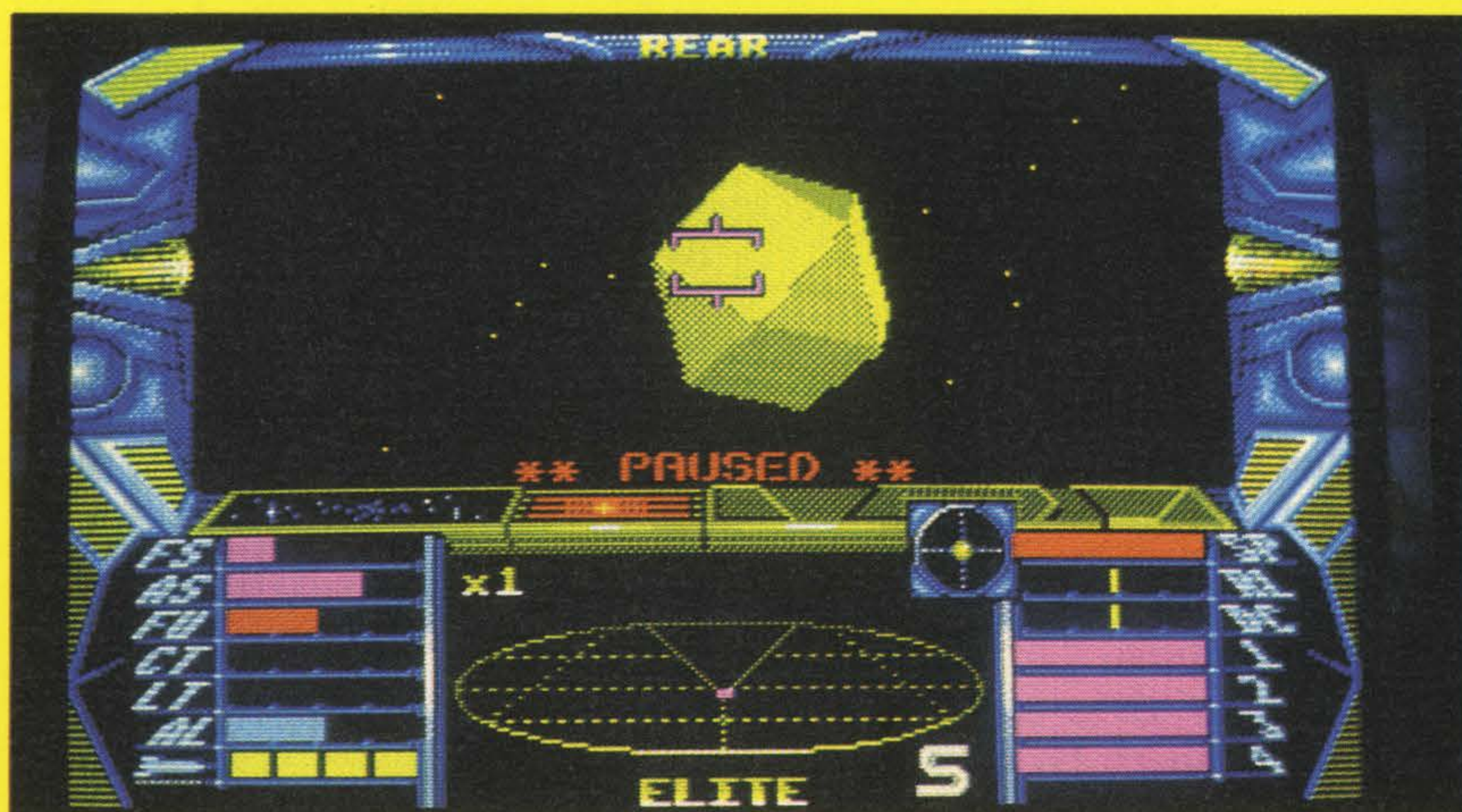
Sono arrivati in Commodore, per gli sviluppatori, i primi prototipi dell'atteso Enhanced Chip Set, che comprende un nuovo Agnus (Fat Lady) ed una nuova Denise. I chip verranno supportati, come al solito, dal S.O. 1.4 e, oltre che mettere a disposizione un mega di chip ram, permetteranno di aprire su monitor Multi-Sync o Bi-Sync uno schermo denominato «Productivity» avente risoluzione pari a 640*512, non interlacciato, con due piani di bit (quattro colori). A Francoforte, si è parlato a suo tempo di un nuovissimo modo grafico disponibile sui nuovi chip, che permetterà di avere contemporaneamente sullo schermo una gamma di 8192 colori denominata HAM-HALFBRITE (agli esperti l'individuazione delle ovvie limitazioni).

In occasione della seconda edizione dell'«Amiga Developer Conference» a Francoforte si è parlato dei nuovi prodotti per Amiga attualmente disponibili e dei progetti futuri, quali la scheda Tansputer, il sistema operativo 1.4, già in fase di realizzazione, che dovrebbe eliminare una volta per tutte il fatidico «Guru Meditation» (dovremmo ormai essere alla revisione Beta), e di un nuovo superpersonal che si posizionerebbe nella fascia «high-end» del mercato Amiga.

MEGA GAMES
di VERTIGO

ELITE

The game of a lifetime: il gioco che dura una vita. Così la stampa specializzata inglese definì «Elite» all'epoca della sua prima apparizione sugli schermi del computer BBC/Acorn nel lontano 1982. Da allora la popolarità ed il successo commerciale di questo programma non hanno mai conosciuto flessioni, grazie anche alle numerose versioni prodotte per quasi tutti i modelli di home-computer esistenti.
La versione Amiga di «Elite» mantiene intatto il fascino e la giocabilità che ne hanno decretato il successo, con l'aggiunta di una grafica fluida e velocissima e di qualche caratteristica inedita rispetto alle versioni precedenti.
Simulatore di volo, arcade-adventure o gioco di strategia? «Elite» sfugge a qualsiasi definizione. Lo spessore di questo gioco è tale da renderlo sempre diverso ed appetibile anche dopo mesi o addirittura anni. Per facilitare l'impatto con «Elite» ed il suo universo, abbiamo creato questa piccola guida, che potrà rivelarsi utile sia al viaggiatore inesperto che al combattente più smaliziato.

I COMANDI PRINCIPALI

Lo schermo di gioco è diviso in due sezioni: in alto, una finestra mostra lo spazio circostante la vostra nave; in basso, un radar ed alcuni indicatori.
Gli indicatori contrassegnati dalle lettere «FS» e «AS» indicano rispettivamente lo stato degli schermi di energia frontale e posteriore; le lettere «LT» e «CT» segnalano la temperatura del laser e quella della cabina dell'astronave; «FU» indica il carburante rimasto e «AL» l'altitudine rispetto al pianeta o alla stazione spaziale più vicina. «SP» rileva la velocità di volo, e le rimanenti quattro linee colorate mostrano l'energia rimasta (quando il livello arriva a zero, l'astronave si disintegra).
La maggior parte delle opzioni di «Elite» è accessibile tramite i tasti funzione o quelli numerici. Il tasto «F1» (o «1») inizia la procedura di decollo se siete in una stazione spaziale, e seleziona la vista frontale; «F2» seleziona quella posteriore; con «F3» ed «F4» attiverete le viste laterali. Con «F5» sarà visualizzata la mappa della galassia nella quale vi trovate; se volete cercare un pianeta, potete premere «F» ed inserirne il nome, per individuarlo sulla mappa.
«F6» mostra una mappa più ingrandita, relativa ai pianeti compresi in un raggio di una decina di anni-luce dal punto in cui vi trovate; «F7» visualizza una schermata contenente informazioni generali sul pianeta selezionato con il puntatore sulla mappa. Le informazioni da tenere in considerazione sono il tipo di civiltà (Industriale o Agricola), il livello tecnologico (più è alto, maggiore è la varietà di equipaggiamento disponibile per l'astronave) ed il tipo di governo (Feudale, Anarchico, Corporativo, Confederato, Democratico, Comunista). Ricordate che vicino ai pianeti a governo più instabile, generalmente quelli Feudali o

ELITE

Anarchici, è molto più probabile incontrare pirati ed altri pericoli, perciò è bene evitarli durante le fasi iniziali del gioco.
Il tasto «F8» mostra i prodotti disponibili sul pianeta, ed i prezzi. «F9» invece visualizza lo status della vostra astronave: anche in questo caso, si tratta di informazioni di grande importanza.
Il Rating rappresenta il livello di abilità raggiunto: all'inizio del gioco sarete giudicati Harmless (innocui) ma, con l'aumentare delle vostre capacità e del numero di nemici distrutti, potrete salire a Mostly Harmless (abbastanza innocui), Poor (scarsi), Average (mediocri), Above Average (sopra la media), Competent (competenti), Dangerous (pericolosi), Deadly (mortali) ed ELITE.
Il Legal Status indica la vostra posizione nei confronti della legge: se non avrete commesso niente di illegale, sarà Clean (pulito), ma può variare, a seconda della gravità del delitto commesso, da Offender a Fugitive. Se il vostro Status non è pulito, sarete oggetto di attenzioni particolari anche da parte delle astronavi della polizia, oltre che dei pirati.
Per mantenervi puliti, evitate di commerciare in prodotti illegali, come narcotici, schiavi o armi, e non aprite il fuoco su altre astronavi se non per difendervi.
Lo schermo richiamato con «F9» mostra anche l'equipaggiamento della vostra nave, il tempo trascorso dall'inizio del gioco ed i crediti guadagnati. Con «F10», infine, otterrete l'inventario delle merci in vostro possesso.

LA FASE DI DECOLLO

All'inizio dell'avventura la vostra astronave è attraccata alla stazione spaziale orbitante intorno al pianeta Lave, nella galassia numero uno.
La nave, un modello Cobra Mk III, è inizialmente equipaggiata con tre missili, un Pulse Laser frontale, sette anni-luce di carburante e 100 crediti. La prima cosa da fare è acquistare cibo o prodotti tessili e decollare, diretti alla volta di Zaonce, un pianeta di tipo industriale distante 5.6 anni luce.
Per accumulare crediti, la regola basilare consiste nell'acquistare prodotti di tipo artigianale (ad esempio cibo, liquori, pellicce) su pianeti abitati da civiltà agricole e primitive, rivenderli a popolazioni industrializzate, acquistare prodotti tecnologici (computer) con i crediti guadagnati e tornare sui pianeti poveri a rivenderli.
Due pianeti vicini a Zaonce che possiedono queste caratteristiche sono Isinor, agricolo e sottosviluppato, e Qutiri, una ricca corporazione industriale. Alternare la vendita di pellicce e computer tra questi due pianeti dovrebbe ben presto aumentare il vostro conto corrente, permettendovi di acquistare equipaggiamento per la nave, indispensabile alla vostra sopravvivenza in un ambiente ostile qual è lo spazio.

SCEGLIAMO L'EQUIPAGGIAMENTO

La priorità nella scelta dei generi per l'equipaggiamento dovrebbe essere data ad una Large Cargo Bay, una stiva più capiente che permette il trasporto di 35 tonnellate di merci alla volta. Ricordate che per diventare ELITE non basta avere i riflessi pronti ed il dito facile sul grilletto: occorre saper commerciare oculatamente, e soprattutto guadagnare in fretta. I meno esperti nella difficile manovra dell'aggancio con le stazioni spaziali possono spendere il loro primo migliaio di crediti in un Docking Computer, attivabile premendo il tasto «C» mentre si è in prossimità della stazione Coriolis, che renderà la procedura completamente automatica, con tanto di accompagnamento musicale («Il bel Danubio blu» di Strauss, in omaggio a «2001, Odissea nello spazio»).
Se preferite invece tentare manualmente l'aggancio, potete investire i crediti nell'acquisto di un laser più potente: sono disponibili altri modelli, oltre al Pulse Laser fornito di serie: il Beam Laser, decisamente più potente, o il costoso (6000 crediti) ma devastante Military Laser. Il prezzo può sembrare elevato, ma la soddisfazione di ridurre le navi nemiche in polvere cosmica con una breve scarica di laser ripaga ampiamente della spesa. Il terzo modello è rappresentato dal Mining Laser, adatto solo per distruggere gli asteroidi vaganti per ricavarne minerali da recuperare e vendere, ma del tutto inutile in combattimento.
Per sopravvivere agli attacchi delle navi pirate è consigliabile dotarsi anche di una Extra Energy Unit, che ricaricherà gli schermi di energia più in fretta, e di un sistema anti-missile ECM. Quest'ultimo serve a provocare la detonazione prima del tempo dei missili diretti contro di voi, e viene attivato premendo il tasto «E».
Se la situazione dovesse diventare incandescente, è meglio abbandonare la nave, cosa che vi capiterà molto di frequente durante i primi viaggi. Premendo il tasto «Q» attiverete, se ne sarete in possesso, la Escape Capsule, che vi porterà

IL CHEAT MODE

Il metodo di protezione dalla copia di «Elite» richiede, per accedere al gioco, l'introduzione di una parola tratta dal romanzo incluso nella confezione originale, ogni volta che il programma viene caricato.
Se, alla richiesta, digiterete la parola «SARA», attiverete un cheat-mode che vi consentirà di modificare tutti i parametri di gioco: sarà sufficiente premere il tasto Help per accedere all'«Hacker Screen». Di seguito, riportiamo le principali locazioni da modificare ed i valori da inserire per attivare la funzione indicata:

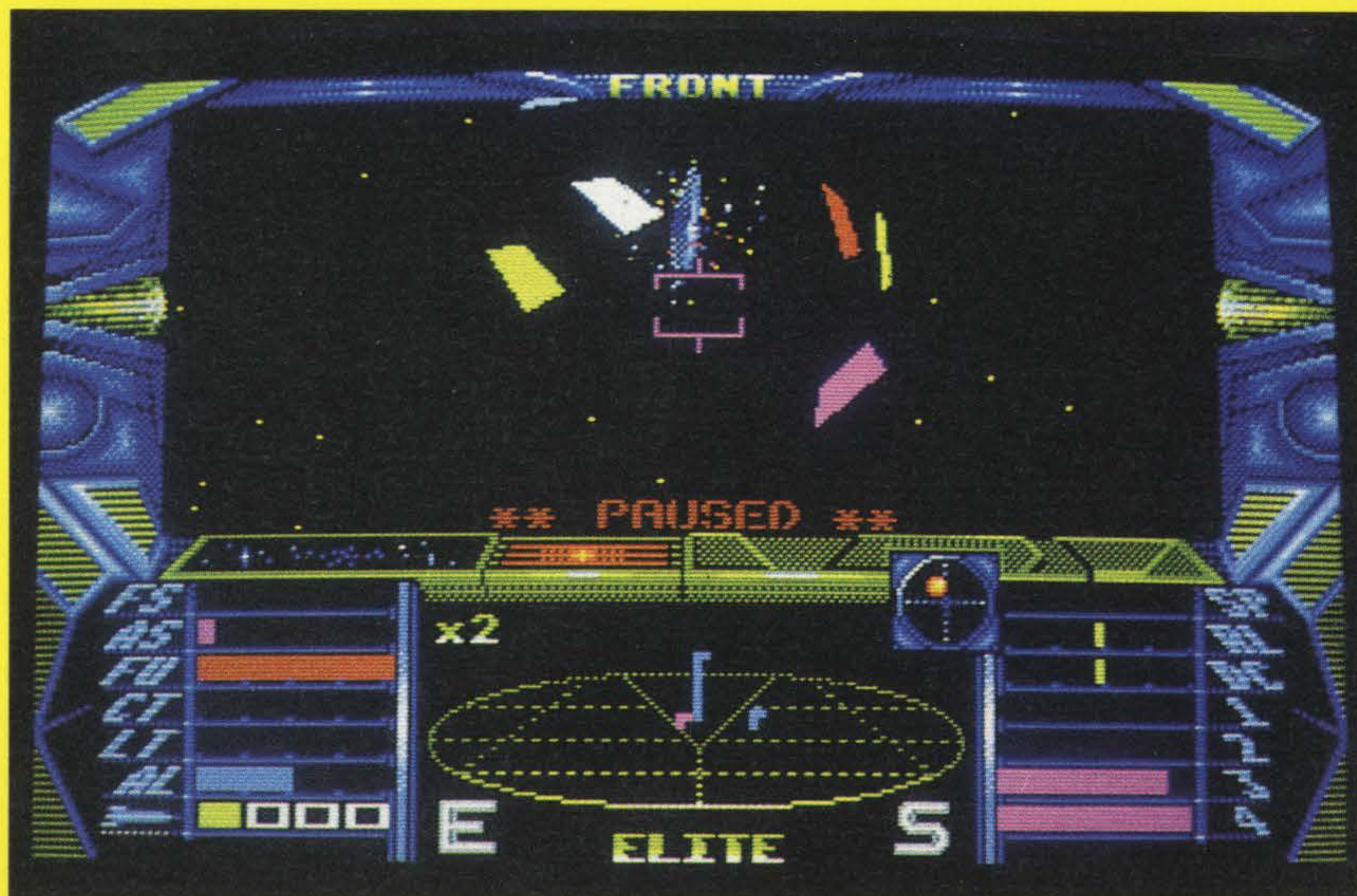
BYTE	VALORE	SIGNIFICATO
21	da 00 a 04	Numero di missili
22 e 23	01	Large Cargo Bay
24 e 25	01	ECM System
2A e 2B	01	Fuel Scoops
2C e 2D	01	Escape Capsule
2E e 2F	01	Energy Bomb
30 e 31	01	Extra Energy Unit
32 e 33	01	Docking Computer
34 e 35	01	Galactic Hyperspace
38 e 39	80 e 07	Military Laser sui 4 lati
3A e 3B	01	Retro Rockets
3C e 3D	01	ECM Jammer
3E e 3F	01	Cloaking Device
97	da 00 a 08	Rating (da Harmless a Elite)
91	00, 01 o FF	Legal Status
0B	da 00 a FF	Numero di colpi a segno
B9	da 00 a FF	Puntatore del mouse
1F	da 00 a FF	Carburante
19, 1A e 1B	da 00 a FF	Crediti posseduti
42	da 00 a FF	Food
46	da 00 a FF	Textiles
4A	da 00 a FF	Radioactives
4E	da 00 a FF	Slaves
52	da 00 a FF	Liquor/Wines
56	da 00 a FF	Luxuries
5A	da 00 a FF	Narcotics
5E	da 00 a FF	Computers
62	da 00 a FF	Machinery
66	da 00 a FF	Alloys
6A	da 00 a FF	Firearms
6E	da 00 a FF	Furs
72	da 00 a FF	Minerals
76	da 00 a FF	Gold
7A	da 00 a FF	Platinum
7E	da 00 a FF	Gemstones
82	da 00 a FF	Alien Items
86	da 00 a FF	Medical Supplies
8A	da 00 a FF	Refugees
8E	da 00 a FF	Documents

automaticamente in salvo: naturalmente, tutta la merce che stavate trasportando cadrà in mano ai pirati.
Se riuscirete a sopravvivere abbastanza a lungo da guadagnare qualche decina di migliaia di crediti, potrete decidere di completare l'equipaggiamento della nave con alcuni accessori di uso meno frequente: il Galactic Hyperspace, azionato dal tasto «G», consentirà di passare da una galassia all'altra (ma attenzione: può essere usato solo una volta); i Fuel Scoops servono a recuperare gli oggetti vaganti nello spazio, come il cargo proveniente dalle astronavi distrutte, ed a ricaricare i serbatoi di carburante, seguendo una procedura che esamineremo in dettaglio più avanti. I Retro Rockets assicurano una rapida fuga in caso di pericolo: basterà premere il tasto «R» e la vostra nave sarà proiettata all'indietro ad una velocità incredibile; con la Energy Bomb, infine, distruggerete all'istante qualsiasi nemico presente nel raggio d'azione del vostro radar, premendo il tasto «Tab».

SOPRAVVIVERE NELLO SPAZIO

Ora che sappiamo dove dirigerci per vendere il carico che abbiamo acquistato, rimane il problema di arrivare a destinazione sani e salvi. Lo spazio non è l'ambiente ideale per il viaggiatore inesperto e, senza qualche piccolo espediente, si rischia di cadere preda di pirati senza troppi scrupoli.
Una volta decollati, premete il tasto «F6» e scegliete la vostra destinazione con il mouse.
Premete «H» per entrare nell'iperspazio ed attendete che il

ELITE

salto abbia termine; una volta giunti nel nuovo sistema, accelerate al massimo (la velocità si aumenta con la barra spaziatrice e si diminuisce con il tasto «/») e dirigetevi verso il pianeta.
Per evitare di perdere tempo, attivate il motore Jump Drive (tasto «J»), che aumenta la velocità della nave di parecchie volte; tenete presente, però, che può essere utilizzato solo se la velocità è già al massimo e se non ci sono altre navi nelle vicinanze.
Potete identificare le navi o gli oggetti vaganti nello spazio con lo schermo radar posto nella parte inferiore dello schermo. Il diverso colore indica il tipo di oggetto: giallo per le normali astronavi senza intenzioni bellicose, azzurro per le navi pirata, viola per gli asteroidi, blu per i contenitori di cargo, verde per le Escape Capsule abbandonate e grigio per le navi aliene, le temibili Thargon.
Non appena una nave pirata è in vista, riducete la velocità, centratela nel mirino e cominciate a sparare anche se è solo un minuscolo puntino in lontananza. Non aspettate di esserle troppo vicini, perché diventereste un facile bersaglio.
Se preferite, potete lanciare un missile: basta premere il tasto «T» per attivare il meccanismo di ricerca, e mirare sul bersaglio.
Quando appare la scritta «Missile Locked» significa che il sistema di puntamento automatico del missile ha individuato il nemico: a questo punto, premete il tasto «M» per lanciarlo, ed esso si dirigerà automaticamente sul bersaglio, seguendolo nei suoi spostamenti. Tenete però presente che potete trasportare solo quattro missili alla volta, e che molti nemici sono dotati di un sistema ECM.

LA PROCEDURA DI ATTERRAGGIO

Quando sullo schermo radar appare la lettera «S», siete in prossimità della stazione spaziale Coriolis. I possessori di Docking Computer devono solo premere «C» e rilassarsi, mentre la nave compie la manovra di aggancio da sola; i meno fortunati, invece, devono fare da soli.
Un buon metodo per entrare nella stretta feritoia rotante della stazione senza spiaccicarsi contro una parete è quello di dirigersi verso la stazione, avvicinandovisi il più possibile. Quando sarete abbastanza vicini da sfiorarla, fermatevi, orientate la nave verso la superficie del pianeta ed aumentate la velocità al massimo. Poiché l'entrata della stazione è sempre rivolta verso il pianeta, lo scopo di questa manovra è quello di lasciarvi la feritoia alle spalle: assicuratevi che ciò sia avvenuto selezionando la vista posteriore. Dopo un po' fermatevi e ruotate da fermi su voi stessi di 180 gradi: dovreste, adesso, essere posizionati in modo da avere la stazione spaziale di fronte a voi, con l'entrata bene in vista. A questo punto, avvicinatevi lentamente, puntando sempre sulla feritoia, ricordando che dovrete ruotare in contemporanea ad essa, mantenendola orizzontale sullo schermo, se non volete fracassarvi contro la parete. Se riuscirete ad entrare ruotando, senza urtare il bordo, atterrerete automaticamente e potrete quindi vendere le vostre merci, comprare equipaggiamento e carburante e, soprattutto, salvare la situazione di gioco sul disco!
In caso contrario, sentirete il fragore delle lamiere dello scafo che urtano contro la parete del corridoio d'ingresso e, dopo pochi secondi, sarete ridotti a pulviscolo cosmico.

LE MISSIONI

La vita del commerciante spaziale non è mai, di per sé, parca di sorprese ma, come se non bastassero i pirati a complicare le cose, vi si chiederà di affrontare qualche missione per conto della Regia Marina Spaziale.
Le missioni appaiono molto avanti nel gioco: per la precisione, dovrete aver effettuato almeno un salto intergalattico nell'iperspazio, e successivamente almeno 32 salti iperspaziali normali (quelli tra un pianeta e l'altro).
La successiva missione apparirà dopo altri 64 salti, poi 128, e così via.
La prima missione (anche se l'ordine esatto può variare) consiste nel portare in salvo gli abitanti di un pianeta, il cui sole sta per esplodere. In cambio della vostra generosità, vi saranno regalate alcune gemme preziose.
Nella seconda missione dovrete trasportare, per conto della Marina Spaziale, alcuni documenti segreti contenenti i piani di costruzione delle navi

aliene Thargon. Solitamente il pianeta al quale devono essere consegnati si trova all'estremità opposta della galassia nella quale siete, ed i Thargon non si sentiranno ben disposti a lasciarvi viaggiare senza farvi compagnia...
La terza missione consiste nel trovare e distruggere il Constrictor, un nuovo prototipo di nave spaziale sperimentale rubato da un laboratorio della Marina Spaziale. Il Constrictor è protetto da un resistentissimo scudo di energia, e solo con l'aiuto di un laser militare e di una notevole abilità nella manovra riuscirete a distruggerlo. In cambio, la Marina vi ricompenserà con una Naval Energy Unit, molto più potente di quella normalmente disponibile.
Quarta missione: il nemico è in possesso di un apparato in grado di rendere invisibile l'astronave su cui è montato. Vostro compito è trovarlo e distruggerlo. Un buon metodo è il seguente: quando appariranno sul radar le tracce di quattro navi pirate, seguitele attentamente con il mirino. Tre di esse sono Asp; la quarta è un Adder, ed è quella che dovrete distruggere. Usate un missile, perché la nave scomparirà ben presto dalla vostra vista e non riuscirete a tenerla sotto tiro. Una volta colpita, raccogliete il contenitore che ne uscirà: si tratta del famigerato Cloaking Device, che potrete utilizzare per diventare invisibili premendo il tasto «Y».
La quinta missione consiste nel distruggere una stazione spaziale occupata dai Thargon. Non è un'impresa facile, ma se riuscirete a portarla a termine sarete ricompensati con un ECM Jammer. Si tratta di un apparato che disturba le onde emesse dai sistemi ECM nemici, che quindi non potranno più sottrarsi ai vostri missili. Per attivarlo, premete il tasto «L».

QUALCHE CONSIGLIO UTILE

Spesso, durante il gioco, capita di voler raccogliere oggetti vaganti nello spazio (nella maggior parte dei casi, cargo abbandonati da una nave distrutta). A questo scopo, servono i Fuel Scoops: se la vostra nave ne è provvista, basta puntare sull'oggetto da raccogliere, avendo cura di dirigersi in modo da tenerlo sempre nella metà inferiore dello schermo. Passandoci sopra attiverete i Fuel Scoops, che lo caricheranno a bordo, sempre che abbiate spazio sufficiente nella stiva.
Questa tecnica si rivela utile quando il nemico cerca di fuggire a bordo di una Escape Capsule: potete recuperare quest'ultima ed avere la soddisfazione di vendere il nemico come schiavo. Inoltre, potete usare i Fuel Scoops durante i combattimenti con i Thargon.
Le navi Thargon, denominate Thargoid, sono il nemico più temibile in assoluto: invulnerabili ai missili ed alle Energy Bomb, richiedono decine di colpi di laser militare per essere distrutte. Spesso la formazione nemica comprende una nave-madre e decine di piccole navi radiocomandate, denominate Thargletts. Distruggendo la nave madre, i Tharglets diventano inattivi e possono essere raccolti con i Fuel Scoops e venduti sotto forma di Alien Items (prodotti alieni), molto pregiati e di valore. I Fuel Scoops, infine, servono per procurarsi carburante in caso di emergenza. In questo frangente, dirigetevi a tutta velocità verso un sole, fino a che la temperatura della nave non sarà prossima al punto di esplosione; quando apparirà la scritta «Fuel Scoops Active», basterà tirare il joystick a sè e volare parallelamente alla superficie del sole fino a quando i serbatoi non saranno pieni.
In combattimento, vale una regola fondamentale: siate sempre certi di ciò a cui state sparando. Imparate ad identificare il nemico, e ad agire di conseguenza: ogni nave nemica ha caratteristiche, armamento e potenza diversi. Potete variare il raggio d'azione del radar con il tasto «Z», ed attivare la procedura di identificazione delle astronavi con il tasto «I». È utile inoltre osservare attentamente il demo iniziale del gioco, che mostra tutti i tipi di nave spaziale esistenti: all'interno di questo demo potete intervenire ruotando le navi con i tasti cursore ed avvicinarle o allontanarle con i tasti «O» e «I».
Ricordate che i Thargon si annidano nel Witch-Space, una distorsione spaziale alla quale è possibile accedere durante un salto nell'iperspazio quando il motore non funziona bene. Vi accorgerete di essere capitati nel Witch-Space perché apparirà la scritta «Drive Malfuncion» dopo un salto iperspaziale, e perché sarete ben presto circondati da decine di Thargoid inferociti. Se siete coraggiosi, mano al joystick e fuoco a volontà! In caso contrario, precipitatevi ad effettuare un altro salto nell'iperspazio al pianeta più vicino.

■

Tips & Tricks

SUGGERIMENTI E TRUCCHI VARI

Forse tutti ormai sanno che per attivare un «cheat mode» nel gioco «The Empire Strikes Back» basta tenere premuto il tasto «Help» e digitare la parola «XIFARGROTKEV».

Meno noto è invece il fatto che, oltre che garantirvi l'invulnerabilità, questo trucchetto permette anche di ascoltare tutte le frasi campionate che vengono pronunciate durante ogni partita. Basterà premere i tasti da «1» a «0» o il tasto «—» mentre sullo schermo appaiono ancora le parole «Cheat Mode».

Premendo inoltre i tasti «L», «D» o «C» potrete visualizzare sul monitor immagini raffiguranti Luke Skywalker, Darth Fener o il robot C3PO.

«Joan of Arc» è un gioco di strategia piuttosto complesso che ricorda, per ambientazione e trama, il celebre «Defender of the Crown». Eccovi qualche consiglio per terminare l'avventura.

Cercate di accumulare più soldi possibile con i riscatti, consegnando agli inglesi i loro capi catturati in battaglia; vedete comunque di non essere troppo avidi, perché difficilmente vi sarà dato più di un milione.

Quando è possibile, stipulate trattati di pace: in questo modo le rivolte nelle regioni del vostro regno diminuiranno, e potrete ricavare denaro (foujage) senza spremere troppo i vostri sudditi.

Nei duelli precedenti gli assalti, basta tenere il pulsante del fire premuto e la leva del joystick sempre a destra o in basso; in questo modo anche i nemici più ostinati finiranno con il capitolare.

Infine, durante la scalata al castello premete il pulsante del joystick per ripararvi con lo scudo dalle pietre. Se vi uccidono quasi subito, significa che gli assediati sono in numero molto maggiore delle vostre truppe: in tal caso non vi resta altro che aumentare il numero di queste ultime e riprovare.

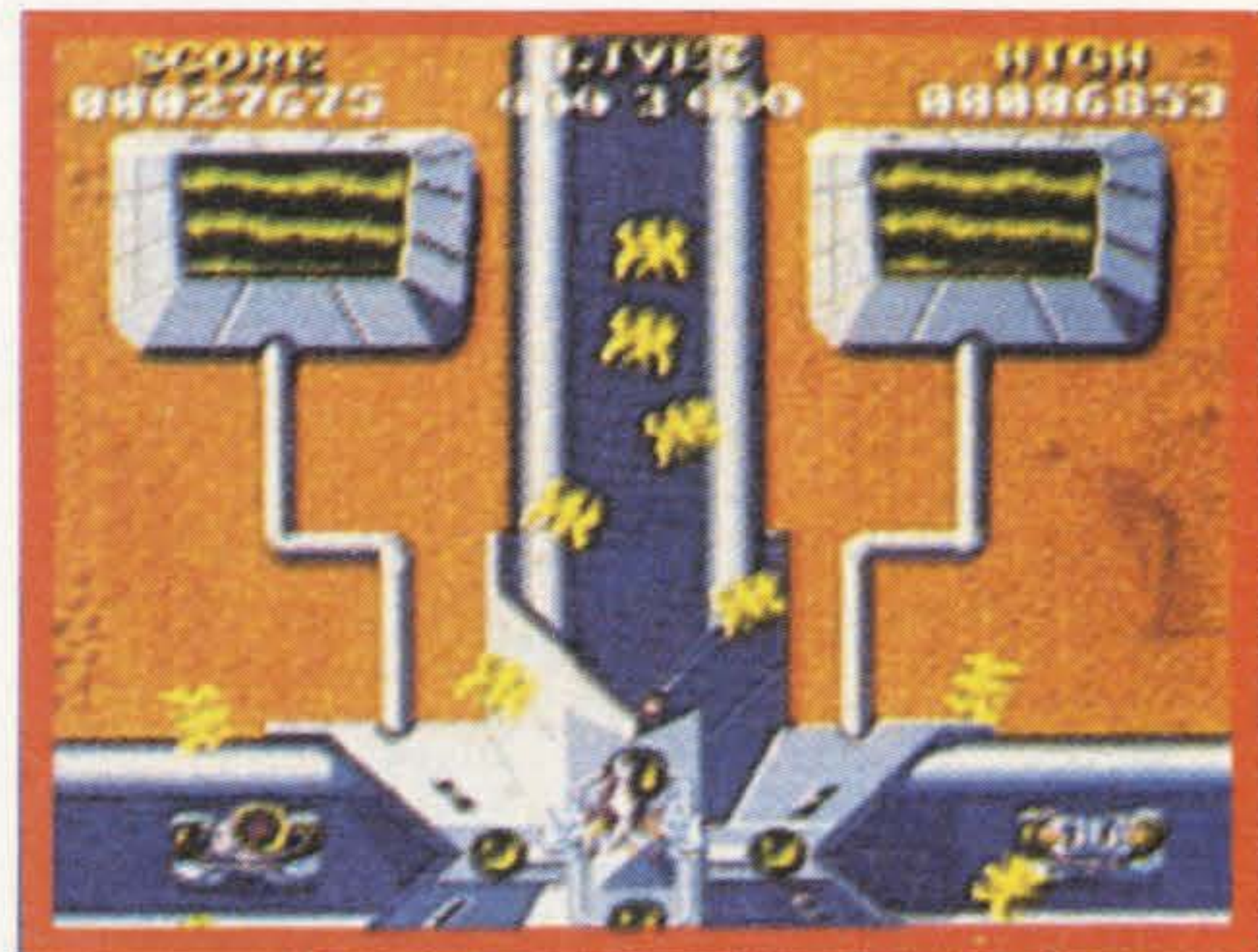
Un doveroso ringraziamento a Mimmo Barbettò per questi preziosi suggerimenti.

«Defender of the Crown» è giustamente considerato un classico nella storia dei giochi per Amiga. Coloro che ancora non fossero riusciti a conquistare il trono d'Inghilterra in questa simulazione della Cinemaware, possono tentare questo piccolo espediente: caricate il gioco, scegliete il vostro personaggio e, quando apparirà l'immagine di Robin Hood, digitate la parola «PATTERSON» in continuazione fino a quando non appare la mappa. A questo punto, dovreste essere in possesso di un'armata di 1024 cavalieri.

Se il trucco non dovesse funzionare una prima volta, iniziate nuovamente la partita e riprovate.

Se le astronavi aliene vi danno del filo da torcere in «Hybris», potete diventare invulnerabili grazie al cheat mode inserito nel gioco dai programmatori della Discovery Software.

Caricate il programma ed aspettate che appaia lo schermo degli High-Scores; digitate quindi la parola «COMMANDER» e premete il pulsante del fuoco. Una volta iniziata la partita, attendete qualche secondo e premete il tasto «F10»: se la vostra astronave comincia a lampeggiare leggermente, siete diventati invulnerabili.

Potrete aumentare l'armamento della nave premendo i tasti funzione da «F1» ad «F5», e passare al livello successivo con «F8». Tenete però presente che con il cheat mode attivo i punteggi non vengono memorizzati.

La vita dell'avventuriero è dura e, se avete giocato a «Bard's Tale», il celebre role-playing game della Electronic Arts, vi sarete resi conto dei pericoli e dei nemici da affrontare per riuscire ad accumulare misere quantità d'oro. Se però volete arricchirvi senza troppa fatica, seguite questo metodo: caricate tutti i personaggi del gioco e selezionate l'opzione di modifica per il primo di loro; assegnate tutto l'oro a disposizione dell'intera compagnia a quel personaggio, quindi toglietelo dalla compagnia e reinseritelo. Ripetete la stessa operazione per tutti i personaggi appartenenti alla compagnia, poi spegnete il computer senza salvare la partita. La prossima volta che ricaricherete «Bard's Tale», scoprirete che ogni personaggio avrà a disposizione tanto oro quanto ne aveva prima l'intera compagnia. La procedura può ovviamente essere ripetuta infinite volte, aumentando quindi l'oro in vostro possesso fino a livelli esorbitanti. Grazie a Roberto Monastero.

Esiste un modo molto semplice per ottenere vite infinite in «Sword of Sodan», lo spettacolare arcade-adventure della Discovery Software che occupa ben quattro dischetti: all'inizio del gioco, selezionate il personaggio maschile e cercate di perdere tutte le vite a vostra disposizione nel primo schermo. Alla partita successiva, selezionate il personaggio femminile, e dovreste avere a disposizione un numero infinito di vite.